
Play manía
SOLUCIONES PARA LOS MEJORES JUEGOS PLAYSTATION
GUÍAS & TRUCOS
• PASO A PASO POR TODOS LOS NIVELES
• LOCALIZACIÓN DE ARTEFACTOS
LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY
PS2
• MOVIMIENTOS ESPECIALES
• NOCIONES DE COMBATE
• TODOS LOS EXTRAS
SMACK DOWN VS RAW 2007
PS2
• ENEMIGOS FINALES
• EXTRAS Y TIENDA
NINJA GAIDEN SIGMA
PS3
• TODAS LAS MISIONES
• JEFES FINALES
• LISTA DE MEJORAS
SPIDER-MAN 3
PS2
DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2
• CLAVES PARA SUPERAR LOS RETOS
• MEJORAS DE LOS PERSONAJES
• EXTRAS Y DESBLOQUEABLES
PSP



04.

Trucos

Ordenados de la A a la Z, una selección con los mejores trucos para las tres consolas de Sony. Además, no nos olvidamos de vuestras peticiones, así que contestamos trucos a la carta en la sección "S.O.S. Trucos".



10.

DBZ Shin Budokai 2

Todo lo que necesitas saber para sacarle el máximo partido al nuevo *Dragon Ball* de PSP. Descubre los secretos de los saiyanos y aprende nuevas técnicas para salir victorioso de cualquier enfrentamiento.



14.

Tomb Raider Anniversary

Te ayudamos a llevar a Lara al final de su aventura y de paso te vamos a enseñar dónde se esconden todos los Artefactos y todas las Reliquias del juego. Tranquilo, también te contamos cómo eliminar a los jefes finales...







Spider-Man 3

Acompañamos a Spider-Man en su tarea de pacificar la ciudad de Nueva York y te contamos al detalle como ayudarle: movimientos especiales, claves para derrotar a los enemigos, consejos para usar tus poderes...

Ninja Gaiden Sigma

Uno de los juegos más difíciles para PS3, pero no por sus puzzles o sus misterios, si no por la dureza de sus enemigos. Tranquilo, aquí encontrarás los puntos débiles de todos los malos del juego, y los mejores consejos para derrotarlos.

Smackdown vs Raw 07

¿Te gusta la lucha libre? Pues conviértete en el protagonista y aprende a realizar los espectaculares ataques de las principales estrellas del wrestling. Además, te contamos cómo desbloquear todos los secretos del juego.

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues ésta es la sección que buscas...



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Pausa el juego e introduce:
- **Aumentar el daño que hacen nuestras armas:** Mantén **L2** y pulsa rápido dos veces **L1**. Suelta **L2**, pulsa y mantén **R2** y pulsa: **R1**, **R1**, **L1**.
- **Invencible:** Mantén **L2** y pulsa ■, ▲, ▲, ■. Suelta **L2**, mantén ahora **R2** y pulsa rápido: ▲, ■, ■, ▲.
- **Desbloquear misiones y aviones del modo campaña:** En el menú del título, mantén **L2** y **R2** e introduce: ■, **L1**, **R1**, ▲, ▲, **R1**, **L1**, ■.

CALL OF DUTY 3

- **Abrir todos los capítulos:** Mantén Select pulsado en la pantalla de selección de capítulo y pulsa: →, →, ←, ←, ■, ■.

DEF JAM ICON

En la pantalla del título inicial (donde dice que pulses Start) introduce la siguiente combinación de botones:
- **Desbloquear "Yung Joc – It´s Going Down" y Fat Joe:** ↓, ●, ✖ y →.

EL PADRINO: DON CORLEONE

Pausa el juego e introduce estas combinaciones en la pantalla de pausa. Eso sí, sólo funcionan cada 5 minutos.
- **5000 dólares:** ■, ▲, ■, ■, ▲, L3.
- **Munición completa:** ▲, ←, ▲, →, ■, L3.
- **Salud al completo:** ←, ■, →, ▲, →, L3.

F.E.A.R.

- **Todos los niveles:** Introduce F3ARDAY1 como nombre de perfil para poder acceder a todos los niveles del juego. Eso sí, tus logros quedarán inutilizados cuando uses este nombre.

FIGHT NIGHT ROUND 3

- **Todos los escenarios:** Para disponer de todos los escenarios del juego, elige la opción Crear un campeón e introduce como nombre NEWVIEW.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Ve al menú de trucos del juego e introduce estos passwords:
- **Desbloquear el cetro y los mini-cohetes:** 10E6CUSTOMER.
- **Desbloquear el Vulcan y el lanzallamas:** 5FINGERDISCOUNT.

GENJI: DAYS OF THE BLADE

- **Desbloquear extras:** Para abrir el visor de películas y el modo Sonido termina el juego una vez jugando en modo Normal.

MOBILE SUIT GUNDAM

DESBLOQUEAR NUEVOS ROBOTS
- **Kampfer:** consigue el rango de Coronel en la campaña Zeon.
- **RX-78-2 Gundam:** consigue el rango de Coronel en la campaña Federación.

MOTORSTORM

- **Cabezas grandes:** Pausa el juego y mantén: **L1, L2, R1, R2, R3, L3.**
- **Desbloquearlo todo:** En el menú principal, mantén: **L1,L2, R1, R2, R3, L3.**

NBA 2K7

Entra en el menú principal y allí selecciona la opción de "Features" y luego "Codes". Dentro de esta pantalla Introduce estos passwords:
- **Balón ABA:** payrespect
- **Resistencia máxima para un partido:** ironman
- **Stamina infinita para un partido:** norest
- **All-Stars internacional:** tns9roi
- **Equipo superstar:** rta1spe

NBA STREET HOMECOURT

En el menú principal, mantén pulsados a la vez **L1** + **R1** y pulsa a la vez lestas combinaciones:
- **Todos los campos:** ↑, →, ↓, ←.
- **Todos los equipos:** ←, →, ←, →.

NEED FOR SPEED CARBONO

Pulsa estas secuencias de botones en la pantalla del título, segùn el tìtulo que quieras activar.
- **Nitro infinita:** ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
- **Ayuda de equipo infinita:** ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■.
- **Speed Breaker infinito:** ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■.

» MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Introduce las siguientes combinaciones en la pantalla que se indique. Si quieres desactivar algún truco, vuelve a introducirlo.

DESDE EL MENÚ DONDE ELIGES EQUIPO
- **Desbloquear todos los personajes:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start
- **Todos los trajes:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start
- **Todos los poderes:** ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start
- **Nivel 99 para personajes:** ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, Start

DESDE EL MENÚ DE REVIEW
- **Secuencias de vídeo:** ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑, Start
- **Todos los tapices:** ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓, Start
- **Todos los diseños:** ↓, ↓, ↓, →, →, ←, ↓, Start
- **Todos los cómics:** ←, →, →, ←, ↑, ↑, →, Start

DESDE EL MENÚ DE MISIONES DE CÓMICS
- **Desbloquear todas las misiones de cómics:** ↑,→,←,↓, ↑,→,←,↓, Start

DURANTE EL JUEGO (SIN PAUSAR)
- **Modo Dios:** ↑,↓,↑,↓,↑ ,←,↓,→, Start
- **Supervelocidad** ↑, ←, ↑, →, ↓, →, Start
- **Toque mortal:** ←, →, ↓, ↓, →, ←, Start

BONUS POR EQUIPO:
Si eliges a determinados personajes para crear tu equipo conseguirás de forma automática algunos bonus de poder. Aquí tienes la lista completa:
- **Agents of SHIELD:** Capitán America, Nick Furia, Spider-Woman y Wolverine.
- **Guerreros ágiles:** Spider-Man, Spider-Woman, Elektra y Deadpool
- **Fuerza aérea:** Human Torch, Ms. Marvel, Storm y Thor.
- **Identidades alternativas:** Iron Man/War Machine, Ghost Rider/Western, Spider-Woman/Secret Wars, Ms. Marvel/ Ventura y Thor/Beta Ray Bill.
- **Asesinos:** Deadpool, Elektra, Blade y Wolverine.
- **Vengadores:** Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Woman y/o Ms. Marvel.
- **Malos hasta el hueso:** Blade, Ghost Rider, Luke Cage y Wolverine.
- **Boxeadores:** Thing, Captain America, Luke Cage y Ms. Marvel.
- **Vengadores clásicos:** Black Panther, Captain America, Iron Man y Thor.
- **Pasado oscuro:** Blade, Elektra, Ghost Rider y Spider-Woman.
- **Defensores:** Dr. Strange, Iceman, Luke Cage y Silver Surfer.
- **Cita doble:** Black Panther, Invisible Woman, Mr. Fantastic y Storm.
- **4 Fantásticos:** Mr. Fantastic, Invisible Women, Human Torch y Thing.
- **Mujeres fatales:** Ms. Marvel, Storm, Invisible Woman, Elektra y Spider-Woman.
- **Flashback:** Iceman en forma nevada, Capitán América con el uniforme de la Segunda Guerra Mundial, Daredevil con su traje original (amarillo y rojo), Ghost Rider con su forma original, Iron Man con su armadura original, Ms. Marvel con su primer traje y/o Wolverine con su traje original.
- **Karatekas:** Black Panther, Captain America, Daredevil, Moon Knight y/o Nick Fury.
- **Marvel Knights:** Black Panther, Daredevil, Dr. Strange, Luke Cage, Spider-Man, Moon Knight
- **Marvel Royalty:** Black Panther, Dr. Strange, Thor y/o Storm.
- **Fuerzas de la naturaleza:** Thor, Strom, Human Torch y/o Iceman.

Líderes naturales: Captain America, Dr. Strange, Mr. Fantastic, Nick Fury y/o Storm.
- **Nuevos Vengadores:** Captain America, Luke Cage, Wolverine, Spider-Man y/o Spider-Woman.
- **Los nuevos 4 Fantásticos:** Ghost Rider, Luke Cage, Spider-Man y Wolverine.
- **Pelotón poderoso:** Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel y Thor.
- **Raven Ultimates:** Deadpool, Colossus, Moon Knight y Thing.
- **Abrasadores:** Ghost Rider, Human Torch, Storm y Thor.
- **Sobrenaturales:** Blade, Dr. Strange, Ghost Rider y Thor.
- **Cerebros pensantes:** Think Tanks: Dr. Strange, Mr. Fantastic, Spider-Man e Iron Man.
- **Especialistas en armas:** Blade, Captain America, Deadpool, Elektra y/o Nick Fury.
- **X-Men:** Colossus, Iceman, Storm y Wolverine.



RESISTANCE: FALL OF MAN

• **Dificultad Sobrehumana:** Termina el modo Campaña en dificultad Difícil.
• **Traje de operaciones negro con calavera (multijugador):** Supera el modo Campaña en dificultad Sobrehumano y consigue todos los puntos de Habilidad.

RECOMPENSAS:
Debes conseguir cierto número de puntos de habilidad:
• **Paquete de diseños 1:** 10 ptos.
• **Paquete de diseños 2:** 20 pts.
• **Niveles invertidos:** 70 puntos.
• **Mochila Clank:** 100 puntos.
• **Skin Mecánico MP:** 126 ptos.
• **Skin Soldado MP:** supera el juego en dificultad Sobrehumana.

PUNTOS DE HABILIDAD:
• **Acupuntura es barata:** mata a tres enemigos a la vez con el erizo Chicks.
• **Pate de Chimera:** pasa sobre 10 enemigos con el tanque en York.
• **Bacons calientes:** mata a 4 híbridos con el Ojo de Buey.
• **Dura Pena:** Mata a tres híbridos con una granada.
• **Pies calientes:** no recibir daño en las minas de Manchester.
• **Sin lugar para esconderse:** mata a cinco enemigos en un nivel disparándoles desde una valla con el Auger.
• **Leer es divertido:** consigue 10 inteligencia
• **Cubos de carne supersónica:** mata a tres Leapers con una granada fragmentadora
• **Tag, eres tú:** mata a cinco enemigos con el Ojo de Buey en 30 segundos
• **Este es mi rifle, esta es mi pistola:** mata a Stalker en el círculo de Tráfico de Manchester con el M5A2
• **Torretas:** usa la pistola Sentry Chimera para matar seis enemigos.

RIDGE RACER 7

• **Desbloquear descuentos:** Para conseguir el 10 y el 20% de descuento y el especial en cada una de las máquinas, tienes que lograr al menos 100 puntos de Manufactura en la máquina en cuestión. Las opciones son: Age, Absoluto, Danver, Gnade, Himmel, Kamata, Nazco, SinseongMotors, Soldat y Terrazi.

SONIC THE HEDGEHOG

• **Desbloquear el modo Libre:** Supera todos los niveles, jefes y misiones en la ciudad con rango S.

DESBLOQUEAR PERSONAJES
• **Shadow:** completa "Crisis City" con Sonic.
• **Silver:** véncele con Sonic cuando aparezca como jefe final.

SPIDER-MAN 3

• **Personaje secreto:** La versión para PS3 incluye al nuevo Duende como personaje secreto controlable. Para ello, tienes que conseguir derrotarlo en tu primer enfrentamiento con él. Después, si acudes al menú de opciones, dentro de personajes, podrás elegirlo y manejarlo a bordo de su deslizador, el cual se controla única y exclusivamente con el Sixaxis. Disfrútalo.

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

FINALES ALTERNATIVOS
Para desbloquear los diferentes finales de la aventura, completa la tarea requerida de la última misión antes de que la bomba sea desactivada. Además cumple estos requisitos, según el final que quieras ver.
• **Final Bueno:** Alcanza una confianza del NSA por encima del 33% y salva al menos dos de los tres objetivos.
• **Final Normal:** Alcanza una confianza del NSA inferior al 33% y salva los tres objetivos o supera el 33% de confianza y salva solamente un objetivo.
• **Final Malo:** Destruye los tres objetivos o destruye dos con una confianza por debajo del 33%.
• **Ampliación del nivel Kinshasa:** Al final de este nivel, cuando tienes que usar el rifle de francotirador para disparar a Hamza Hishima, no le mates y espera a que la grúa en la que te encuentras se venga abajo. Emile te chillará por haber errado, tu personaje apagará su radio y el nivel se extenderá durante varios minutos.

TIGER WOODS: PGA TOUR 07

• **Modo Cabezón:** En el menú de trucos, mete como contraseña: tengallonhat

TONY HAWK'S PROJECT 8

Ve a la pantalla de Password, dentro del menú de opciones e introduce estos códigos en función del efecto que quieras conseguir:

DESBLOQUEAR PERSONAJES:
• **Christian Hosoi:** hohohoso
• **Coronel y guardia de seguridad:** militarymen:
• **Grim Reaper:** enterandwin
• **Inkblot Deck:** birdhouse
• **Jason Lee:** notmono
• **Kevin Staab:** mixitup
• **Nerd:** wearelosers
• **Zombie:** suckstobebad

OTROS TRUCOS:
• **Estadísticas en el aire completas:** drinkup
• **Desbloquear especiales en la tienda de Skate:** yougotitall

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

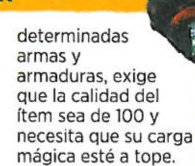
• **Desbloquear a Jinpachi:** Completa el modo arcade para que este personaje esté disponible. Luego, al seleccionarlo, pulsa ■ para ver su forma demoníaca de *Dark Resurrection*, ▲ para su forma humana y ● y ✖ para su forma original de *Tekken 5*.
• **Desbloquear los escenarios de Tekken 5:** Completa el modo Arcade 3 veces.
• **Elegir a Panda como luchador:** Selecciona a Kuma y pulsa ● para aceptar.

VIRTUA FIGHTER 5

• **Desbloquear a Dural** Termina el modo Arcade con cada personaje una vez.
• **Desbloquear los escenarios de entrenamiento DOJO:** Termina el modo Time Attack.

VIRTUA TENNIS 3

• **Cacerola como raqueta:** Juega al minijuego "Pin Crusher" y golpea tres bolas que estén en fila. Si lo logras, desbloquearás el premio.



THE ELDER SCROLL IV: OBLIVION

• **Duplicación de ítems:** Consigue dos pergaminos mágicos del mismo tipo (no pueden ser robados) y pincha en uno de ellos dos veces para seleccionarlo. Después sácalo del inventario y déjalo caer al suelo. Al recogerlo verás que se ha duplicado. Este truco no funciona con determinadas armas y armaduras, exige que la calidad del ítem sea de 100 y necesita que su carga mágica esté a tope.





S.O.S. TRUCOS

» ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Hobby Press S.A. PlayManía. Calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid indicando en el sobre "Trucos".
» MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

SPIDERMAN 3

Utilidad de los meteoritos

» Ricardo Sanz Varona (e-mail)

Hola, playmaníacos, me gustaría que me dijerais para qué sirven exactamente los fragmentos de meteorito. Muchas gracias y un saludo.



Aunque han circulado algunos rumores diciendo que al reunir los 100 meteoritos del juego consigues desbloquear a Venom, lo cierto es que lo único que logras desbloquear es un cartel que te da la enhorabuena. Sí, ya sabemos que suena un poco absurdo, pero es la pura verdad. Tendrás que conformarte con acceder a la vestimenta oscura de Spider-man acumulando los 50 emblemas.

SHADOW OF THE COLOSSUS

Derrotar al noveno coloso

» Quique (e-mail)

Hola, playmaníacos, me llamo Quique, soy de Leganés, y me gustaría saber cómo vencer al noveno coloso del juego *Shadow of the Colossus*. Espero que me podáis ayudar. Un saludo.



Lo que tienes hacer primero es correr en círculos alrededor del coloso hasta conseguir atraerle hasta uno de los cráteres que expulsan vapor, donde quedará atrapado. Baja entonces del caballo, corre hasta él y clávale unas flechas en la parte verde de sus pezuñas hasta que se derrumbe contra el suelo. Sube entonces hasta su lomo por uno de los laterales de su cuerpo y después corre hasta su cabeza. Golpea su punto débil en el cráneo hasta acabar con su vida.

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Cómo comprar el Babylon Club

» Paco Martínez Torres (e-mail)

Hola amigos, estoy jugando a *Scarface* (un juegazo increíble) y tengo que comprar el Babylon Club, pero no tengo suficiente dinero. ¿Podéis ayudarme? Muchas gracias y felicidades por vuestro trabajo.



Existen diferentes formas de ganar buenas sumas de dinero, las cuales te resultarán fundamentales a la hora de adquirir los diversos inmuebles. Tienes las carreras de traficante, competiciones de coches en las que puedes ganar buenos premios; el tráfico callejero, donde puedes obtener pequeñas cantidades de dinero "pasando" cositas; y las guerras contra las bandas, donde al tiempo que limpias una zona de bandas rivales puedes robarles jugosos botines. Pero entre todas las formas de ganar dinero, la mejor y más rentable es la distribución de drgas a gran escala. Una vez que tomes contacto con Félix, éste te propondrá misiones que, en caso de superarlas con éxito, te valdrán para contactar con un proveedor de sustancias. Tras llegar a un acuerdo con este proveedor, tu obligación será distribuir una importante cantidad de droga por todos los establecimientos que hasta el momento poseas. Las sumas de dinero que puedes obtener aquí te valdrán para comprar el Babylon Club y otros muchos bares y tiendas.





B-BOY
Introduce estos passwords en el menú correspondiente:
- **Desactivar códigos:** 26939
- **Desactivar IA rival:** 41549
- **Tener la barra al máximo (al igual que tu rival):** 15483
- **Ocultar marcadores:** 56239
- **Jugar como Anfritrión 1:** 35535
- **Jugar como Rack:** 61275
- **Rey del Ring Red Bull:** 83083
- **Toda la ropa:** 20014
- **Todo del modo Jam:** 34589
- **Todas las canciones:** 78727
- **Piernas locas:** 93665
- **Todo de Livin´Da Life:** 39572
- **Movimientos de los modos Livin´Da Life y Jam:** 43649
- **Abrir nivel Club:** 17345
- **Abrir nivel Pro:** 11910

BOB ESPONJA: LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE
En el menú principal, ve a "Extras" y a la opción "Introducir código", Mete estos códigos, ve a "Activar Objetos Bonus" y verás el truco.
- **Jugar como Patricio Tux en el nivel "Búsqueda de la estrella":** PATRICK.
- **Jugar como Punk Spongebob en el nivel "Sueño de Diesel":** SPONGE.
- **Jugar como Spongebob Plankton en el nivel "Super Patty":** PANTS.

CALL OF DUTY 3
- **Abrir todos los capítulos y bonus del juego:**
En la pantalla de selección de capítulo, mantén presionado el botón Select y pulsa: →, →, ←, ←, ■, ■.

CARTOON NETWORK RACING
- **Desbloquearlo todo:**
En el menú principal pulsa: ↓, ●, ↓, ■, ↑, ↓.

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
- **Conseguir 100.000 zennys:** Carga una partida de *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi*.
- **Desbloquear las habilidades Maestras:** Vence a 100 personajes en el Modo Batalla Ultimate.

ERAGON
- **Modo Furia:**
Pausa, mantén **L1,L2**, **R1**, **R2** y pulsa: ■, ■, ●, ●.

FIFA STREET 2
- **Todas las canchas:**
En el menú principal, mantén **L1** + ▲ y pulsa: ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.

GHOST RIDER
Supera el juego en dificultad Fácil y desbloquearás lo siguiente:
- **Habilidades:** Carga de cadena infinita, energía de espíritus infinitas, invencible, un golpe mata y modo Turbo.
- **Skins:** Blade, Ghost Rider 2099, Ultimate Ghost Rider y Venganza.
- **Modos de juego:** Supera el juego en dificultad Fácil y conseguirás abrir el nivel de dificultad Extrema. Si además superas el juego en dificultad Extrema conseguirás el skin del Motorista Fantasma clásico.

GOD HAND
- **Cambiar traje:** Cuando termines la primera partida, ve a la tienda y habla con el tendero de la izquierda. Éste te dará a elegir entre 4 nuevos trajes a utilizar: Carnaval, Karate, Devil Hand y Conejo, éste último sólo para Olivia.
- **Combates 41 al 50 del Ring de Lucha:** acaba el juego en cualquier nivel. Si completas estos combates, accederás a una última pelea extra, la 51.
- **Modo Difícil:** termina el juego en modo Normal y podrás intentar superar con éxito este complicado modo.
- **Televisión:** una vez completado el juego por primera vez, acércate a la pantalla que verás dentro de la tienda. Allí podrás deleitarte con videoclips con los créditos del juego.

GOD OF WAR II
EXTRAS DESBLOQUEABLES

Una vez completado por primera vez el juego, entra en el apartado Tesoros del menú y podrás empezar a disfrutar de los primeros extras que has desbloqueado. Te explicamos en qué consisten estos primeros tesoros y cómo desbloquear los restantes:

Desafío de los Titanes: Con todas las técnicas de combate aprendidas a lo largo de la aventura, ahora tendrás que afrontar 7 desafíos de lucha. Se desbloquea completando el juego en cualquier nivel.

Arena de los Hados: Un área de práctica de combate a la que sólo podrán acceder los mejores luchadores. Para desbloquearla necesitarás obtener el grado Titán en el "Desafío de los Titanes".

Modo Titán: Sólo para los jugadores más avanzados. Completa la aventura en cualquier nivel y podrás volver a rejugarla en este modo de dificultad.

TRAJES DESBLOQUEABLES
- **Atena:** Completa el juego en Modo Titán.
- **Odisea Oscura:** Completa el juego en Modo Dios.
- **General Kratos:** Colecciona los 20 ojos de cíclope.
- **Armadura Divina:** Obtén el rango Dios en el Modo Desafío.
- **Merluzo de la guerra:** Completa el juego en cualquier dificultad.
- **Hércules:** Completa el juego en Modo Titán.
- **Armadura Hidra:** Completa el juego en cualquier dificultad.

GTA LIBERTY CITY STORIES
Introduce durante el juego:
- **Grupo de armas 1:** ↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
- **Grupo de armas 2:** ↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
- **Grupo de armas 3:** ↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →.
- **250.000$:** L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1.
- **Chaleco al máximo:** L1, R1, ●, L1, R1, ✖, L1, R1.
- **Salud al máximo:** L1, R1, ✖, L1, R1, ■, L1, R1.

GTA: VICE CITY STORIES
Introduce los siguientes trucos durante el juego, sin pausar. No todos se pueden desactivar una vez introducidos, así que cuidado con los que usas:
- **Conjunto de armas 1:** ←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
- **Conjunto de armas 2:** ←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
- **Conjunto de armas 3:** ←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.
- **Los coches te esquivan:** ↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■.
- **Destruyes los coches cercanos:** L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
- **Armadura a tope:** ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
- **Salud a tope:** ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
- **Consigues 250.000 dólares:** ↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
- **Te vuelves magnético:** →, L1, ↓, L1, ●, ↑, L1, ■.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** ↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
- **Sin tracción:** ↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ●, ✖.
- **Tiempo despejado:** ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.
- **Tiempo lluvioso:** ←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲.
- **Subir el nivel de búsqueda:** ↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.
- **Ralentizar el juego:** ←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
- **Conseguir un tanque:** ↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
- **Camión de la basura:** ↓, ↑, →, ▲, L1, ▲, L1, ▲.
- **Acelerar el reloj:** R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
- **Acelerar el juego:** ←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖.
- **Todos los coches, excepto los de policía, se vuelven de color negro:** L1, R1, L1, R1, ←, ●, ↑, ✖.
- **Todos los coches, incluyendo los de policía, se vuelven cromados:** →, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L1, R1.
- **Suicidarse:** →, →, ●, ●, L1, R1, ↓, ✖.

GUITAR HERO II
En la pantalla del título, introduce estos códigos con la guitarra:
- **Guitarra en el aire:** Amarillo, Amarillo, azul, naranja, amarillo, azul.
- **Modo Interpretación:**amarillo, amarillo, azul, amarillo, amarillo, naranja, amarillo, amarillo.

KINGDOM HEARTS II
- **Final secreto:**
Debes completar el juego en dificultad Experto o llegar a la fase final del juego (los enfrentamientos finales contra Xemnas en *Kingdom Hearts*) habiendo completado el 100% del diario de Pepito en modo Normal, lo que significa superar todos los eventos opcionales y minijuegos (las fases con la nave gumi no cuentan). Puedes consultar el diario de Pepito y ver lo que te queda por hacer.

LA LEYENDA DE SPYRO: UN NUEVO COMIENZO
- **Salud infinita:**
Pausa el juego e introduce: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, L1, L1, R1, R1.

LA LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES
Pausa el juego, mantén los 2 "L" y los 2 "R" y pulsa:
- **Energía infinita:** ↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←.
- **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →.

LEGO STAR WARS II LA TRILOGÍA ORIGINAL
Desbloquear personajes:
En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir estos passwords.
- **BEN917:** Ben Kenobi (fantasma).
- **HLP221:** Boba Fett.
- **YWM840:** Han Solo (Hood).
- **CYG336:** Piloto rebelde.
- **PTR345:** Stormtrooper.
- **HHY382:** El Emperador.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
En el punto de acceso de Shield, elige cambiar equipo, elige al miembro que quieras cambiar de entre los personajes e introduce estos códigos:
- **Nivel 99 para tus personajes:** ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, Start.

Introduce estos trucos en el menú principal o en el menú donde cambias de personaje:
- **Códigos de los héroes:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start.
- **Todos los trajes:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start.
- **Todos los poderes:** ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start.

Introduce estos trucos mientras estás jugando.
- **Modo Dios:** ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, Start.
- **Supervelocidad:** ↑, ←, ↑, →, ↓, →, Start.
- **Toque mortal:** ←, →, ↓, ↓, →, ←, Start.

PERSONAJES OCULTOS
- **Daredevil:** ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, Start.
- **Estela Plateada:** ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, ←, Start.

MEDAL OF HONOR VANGUARD
Pausa el juego en mitad de un batalla y pulsa ↑, ↓, ↑ y ↓. Si lo haces correctamente, verás aparecer un mensaje que dice "Escribe el truco del juego". Acto seguido, introduce la siguiente combinación:
- **Blindaje extra:** →, ←, →, ↓, ↑ y →

SPIDER-MAN 3
- **Desbloquear el traje negro:** Una vez completada la historia principal, colecciona 50 emblemas arácnidos para poder disfrutar de esta vestimenta.
- **Puntos de héroe ilimitados:** Durante el juego, toma una fotografía de todos los jefes y los miembros de bandas que quieras, pero deja al menos uno sin retratar.

Tras superar el modo historia, toma las fotografías que aún no has obtenido y recibirás 15 puntos. Salva entonces la partida y resetea la consola. Carga después la partida grabada y verás el apartado de fotos de villanos completo, lo que te supondrá otros 15 puntos más. Sigue salvando y reiniciando para continuar acumulando puntos.



NARUTO UZUMAKI CHRONICLES

• **Rellenar la barra de Chakra:** Durante cualquiera de las pantallas de carga, mueve rápidamente en círculos el stick derecho y observarás como la palabra "cargando" que rodea el símbolo Konoha empieza a girar a toda velocidad. Si lo haces bien, verás aparecer una bola azul y tu barra de Chakra quedará rellenada en un 25%.



MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Introducelos en la opción "?" dentro de la Kripta.

• **Meat:** ↑, ■, ■, ●, ●, ↑.
• **Red Dawn:** ●, L1, ↑, ■, ●, ↓.
• **Daegon:** R1, L1, ▲, ↓, ↓, ■.
• **Blaze:** ▲, ■, ←, L1, ←, ●.
• **Taven:**L2, ←, R1, ↑, ●, ↓.

NFS CARBONO

Introduce los siguientes códigos en la pantalla del título:

• **Dinero extra:**
↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲.
• **Nitro infinita:**
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
• **Speedbreaker infinito:**
↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■.
• **Logos y vinilos especiales:**
→, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■.

PADRE DE FAMILIA

• **Desbloqueables:**
Para mejorar la pistola de rayos de Stewie necesitas recoger un cierto número de tornillos, que ahora te indicamos:
• **Pistola de rayos:** 20.
• **Bola de plasma nivel 1:** 100.
• **Bola de plasma nivel 2:** 200.
• **Bola de Hiperplasma nivel 1:** 300 tornillos.
• **Bola de Hiperplasma nivel 12:** 400 tornillos.
• **Lanzacohetes nivel 1:** 500.
• **Lanzacohetes nivel 2:** 700.

RESERVOIR DOGS

Selecciona la opción "Cheats" dentro del menú de Extras e introduce estos códigos.
• **Todos los niveles abiertos:** **L2, R2, L2, R2, L1, R1.**
• **Munición infinita:** **R2, L2, ●, L2, ✖, R2.**

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Pausa el juego, elige la opción "Trucos" e introduce:
• **Disminuir presión policial:** FLYSTRT
• **Disminuir presión de las bandas:** NOBALLS
• **Medidor de pelotas lleno:** FPATCH
• **Munición al máximo:** AMMO
• **Rellenar salud:** MEDIK
• **Pista musical "El Mundo es tuyo":** TUNEME

ROPA DE TONY
• **Con traje negro:** BLACK
• **Con traje azul y gafas de sol:** BLUESH
• **Tony con traje gris:** GRAY
• **Traje gris y gafal:** GRAYSH
• **Camiseta hawaiana:** HAWAII
• **Camiseta hawaiana con gafas de sol:** HAWAIIG
• **Traje de colores:** SANDY
• **Traje de colores con gafas de sol:** SANDYSH

MISIONES
• **Babylon Club Redux:** S13
• **Deliver:** S12
• **Freedom Town Redux:** SO7A
• **Nacho Contreras:** S09
• **Nacho's Tanker:** S10
• **The Dock Boss:** A51
• **Un-Load:** S11

COCHES
• **Reparar el vehículo que conducimos:**TBURGLR
• **Spawn 4x4 Bodog Stampede:** BUMMER
• **Spawn Ariel MK III:** OLDFAST
• **Spawn Bacinari:** 666999
• **Spawn Bulldozer:** DOZER

CLIMATOLOGIA
• **Cambiar el tiempo:** MARTHA
• **Relámpagos:** SHAZAAM
• **Lluvia:** RAINY

SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2

• **Desbloquear el Anillo Berserker:** Cuando superes el juego, carga una "clear game file" y comienza la aventura en dificultad normal o difícil. Cuando llegues a la batalla en la que un demonio dice que posee un anillo poderoso, recibirás también el Anillo Berserker si ganas. Esta joya te permitirá jugar siempre que quieras al modo Berserk.

SUPERMAN RETURNS

Tras haber empezado el juego "normal", pausa la partida e introduce este código.
• **Desbloquearlo todo:** ←, ↑, →, ↓, ●, ■, ●, ↑, →, ■.

THE RED STAR

Al completar cualquiera de los ocho niveles del modo Arena con un rango A o superior, podrá desbloquear diferentes trucos dentro del menú de clasificados. Son estos:
• **Dificultad extra:** nivel Arena 1.
• **Armas nunca se recalientan:** nivel Arena 2.
• **Escudos nunca se recalientan:** nivel Arena 3.
• **Conseguir todas las armas y sus mejoras:** nivel Arena 4.
• **Recarga de protocolo automática:** nivel Arena 5.
• **Recarga de salud automática:** nivel Arena 6.
• **Modo Wireframe:** nivel Arena 7.
• **Modo textura blanca:** nivel Arena 8.

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

Introduce estos códigos en el apartado destinado a los trucos (los cuatros últimos no pueden ser salvados):
• **Siempre con la barra especial a tope:** PointHogger
• **Skater demonio:** EvilChimneySweep
• **Mostrar coordenadas:** DisplayCoordinates
• **Habilitar "manuals":** IMissManuals
• **Skater en primera persona:** FirstPersonJam
• **Propulsión a tope:** OotbaghForever
• **Skater gigante:** IWannaBeTallTall
• **Skater invisible:** NowYouSeeMe
• **Pájaros grandes:** BirdBirdBirdBird
• **Skater pequeño:** DownTheRabbitHole
• **Equilibrio perfecto en los "manuals":** TightRopeWalker
• **Equilibrio perfecto al "grindar":** LikeTiltingAPlate
• **Habilidades perfectas:** IAmBob
• **Skater Picasso:** FourLights
• **Pájaros gigantes:** BirdBirdBirdBirdBird
• **Skater Sombra:** ChimneySweep
• **Gente pequeña:** ShrinkThePeople
• **Desbloquear todos los trajes y tablas:** RaidTheWoodshed
• **Desbloquear todas las pruebas:** AdventuresOfKwang
Desbloquear todas las películas: FreeBozzler
• **Desbloquear todos los skaters:** ImInterfacing

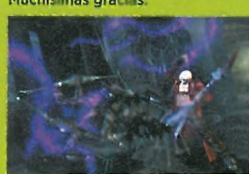
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

TODOS LOS LOGROS DEL JUEGO
• **5 puntos:** compra un pack de tarjetas oro o plata, acepta un cambio de tarjeta, completa un escuadrón de cartas, una liga de campeonato y gana un partido Online.
• **10 puntos:** acepta una tarjeta de otro jugador, completa las fases de grupo o de clasificación y gana 10 partidos.
• **15 puntos:** marca 10 goles en un partido en nivel semipro, 5 en nivel pro, completa los cuartos o la semifinal de un campeonato, gana 30 partidos, marca 2 goles en tiempo extra en Pro, juega 20 partidos sin que te saquen tarjeta o pierde 50 partidos en semipro.
• **30 puntos:** gana 300 partidos en cualquier dificultad, completa un partido en la final de un campeonato, completa una colección de bolas y un país del álbum de cartas.

DEVIL MAY CRY 3

Atascado en la Aguja de cráneos

Álvaro Anguita (e-mail)
Hola, playmaníacos. Estoy atascado en el *Devil May Cry 3*, en una sala que se llama Aguja de cráneos o algo así. ¿Qué hay que hacer? Muchísimas gracias.



Nada más llegar a la Aguja de cráneos, rompe las armaduras que custodian la puerta para conseguir Gemas Rojas y luego enfréntate de nuevo a las fichas de ajedrez. Procura no estar cerca cuando las espadas se ponen de color naranja y tampoco cuando den un salto para avanzar (te quitarán vida si te pillan debajo). Después sigue por el pasillo e inspecciona la puerta del fondo. Si a la estancia a la que te refieres es la Cámara maldita de los cráneos, lo que has de hacer es golpear la brecha azul en la roca para romperla y poder avanzar hasta una rueda roja. Golpéala hasta que todas las antorchas se enciendan y caerá una bola del techo. Rompe la bola y caerá el Cráneo de Cristal.

OKAMI

Problemas con el caldero de agua

Ander Argueso (e-mail)
Hola, playmaníacos. Estoy atascado en *Okami*, cuando para coger un caldero de agua Mrs. Orange me dice que la falta algo. ¿Me podéis decir qué es y dónde está? Gracias.

Para que Mrs. Orange pueda recuperar su barreño de agua perdido, tienes que acercarte a las dos estacas que verás en los alrededores y trazar una línea entre ambos con tu pincel celestial. Al hacerlo, verás aparecer el barreño. Mrs. Orange deseará entonces que salga el sol para que su colada se seque más rápido, así que dibuja un sol en el cielo con el pincel y ella te recompensará.

GTA SAN ANDREAS

Se busca chófer

Miguel Castro Gómez (e-mail)
¡Hola! Quería saber si existe algún truco para el *GTA San Andreas* para conseguir un chófer personal o algo parecido. Muchas gracias.



Pues no, por el momento no tenemos constancia de que exista la posibilidad de disfrutar de un conductor propio en el juego, aunque la verdad es que sería una muy buena idea. Por ahora tendrás que hacer un esfuerzo y seguir siendo tú el que conduzca los diferentes vehículos.

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Un par de dudas

Jacques Blanc (e-mail)
Hola, jugones, tengo un par de preguntas: ¿Tiene alguna ventaja ser vampiro? ¿Dónde puedo convertirme en Cuchilla?



Al convertirte en vampiro puedes disfrutar de algunas ventajas, como incrementar progresivamente los bonus en algunas habilidades y atributos, así como en resistencia a las armas normales. En cuanto a tu conversión en Cuchilla, Jauffre te lo ofrecerá cuando escoltes a Martin al Templo Soberano de las Nubes dentro de la misión principal Priorato de Weynon.





300 MARCH TO GLORY

• **25.000 Kleos**
Mientras estás jugando, pausa la partida e introduce la siguiente combinación.
↓, ←, ↓, ←, ↑, ←.
Sólo puede usarse una vez.

ATV OFFROAD FURY

En "Player Profile", selecciona la opción "Enter Cheat" e introduce estos códigos:
• **1.500 créditos:** $moneybags$
• **Todas las motos menos Fury:** All Access
• **Vídeos musicales:** Billboard.
• **Accesorios:** Duds
• **Rims:** Dubs
• **ATV:** pimpin
• **Nivel experto:** Supera el nivel Normal con la copa de oro.
• **Todas las carreras de campeonato:**
En el menú principal, introduce esta combinación de botones:
■, ▲, ←, ←, ●, ●, L, R, R, ▲.
• **Todos los tubos de escape:** Smog test G-Ride
• **Torneo de hielo:**
Completa el reto Amateur National, en nivel experto, consiguiendo la medalla de oro
• **Conseguir nuevos ATV:** Supera cada uno de los circuitos con una copa diferente para conseguir nuevos vehículos (copa de oro: 3 ATV, copa de plata: 2 ATV y copa de Bronce: 1 ATV).

BREATH OF FIRE III

• **Mucha vida:** Incluye a Rei en tu grupo y lucha después contra Gootian. Emplea la técnica Pilfer para poder absorber toda la vida que puedas de tu rival, hasta el máximo posible.
• **Cambio de nombre:**
Habla con las 3 hadas que encontrarás en la villa de las hadas. Repite con la tercera y te permitirá hacer el cambio.
• **Seguir jugando al acabar:**
Tras acabar el juego y ver todo el final de la aventura, espera a que aparezca la pantalla "Pulsa Start". Hazlo y podrás guardar la partida.Si continúas desde esta partida podrás seguir jugando desde el jefe final y dedicarte a explorar el mundo o terminar todo lo que hayas dejado pendiente.

BURNOUT DOMINATOR

• **Escuchar la frase "Seega":**
Mantén el ● mientras el juego está cargando. Cuando la pantalla cambie al logo de Sega, escucharás la famosa musiquilla.
• **Desbloquear el coche American Classic:**Consigue una medalla de oro en el evento Glacier Falls Maniac en las series clásicas.
• **Desbloquear el coche American Drifter:**
Tienes que derrapar durante al menos 1 kilómetro durante el Desafío Glacier Falls Drift en la serie de Factoría.

BURNOUT LEGENDS

DESBLOQUEAR COCHES

COMPACTOS

• **Asesino:** logra 15 takedown.
• **Policía:** logra medalla de bronce en el lago plateado en la carrera del aeropuerto T1 y T2.
• **Coche tuneado:** consigue cinco medallas de oro.
• **Gángster:** en el modo Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la bahía de la palma.
• **Legend:** en el modo Leyenda Cara a Cara, hazte con el oro en la carrera interstatal.
• **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria del lago plateado.
• **Dominator:** consigue 10.000 puntos Burnout.

DESBLOQUEAR COCHES "MUSCLE"

• **Asesino:** logra 30 takedown.
• **Clásico Legend:** hazte con el oro en el gran reto en el modo Leyenda Cara a Cara.
• **Dominator:** consigue 25 puntos Burnout.
• **Legend J:** hazte con el oro en la carrea del aeropuerto T1 y T2 en Leyenda Cara a Cara.
• **Policía:** hazte con el bronce en la ciudad del puerto en el valle del amanecer.
• **Aleatorio:** hazte con el oro en la eliminatoria de la ciudad del puerto.
• **Coche tuneado:** consigue 20 medallas.

DESBLOQUEAR COCHES ASESINOS

• **Compacto:** logra 15 takedown.
• **Muscle:** logra 30 takedown.
• **Coupe:** logra 60 takedown.
• **Sport:** logra 100 takedown.
• **Super:** logra 150 takedown.

COCHES ESPECIALES

Juega en modo World Tour.
• **Policía:** hazte con el oro en todos los eventos Pursuit.
• **Camión de bomberos:**
hazte con el oro en todos los eventos Crash.
• **Jefe mafioso:** hazte con el oro en todos los eventos de Carrera.

CARS

• **Desbloquear la pista bonus Speedway Reversed:**
En el menú principal, mantén **L** y pulsa la siguiente combinación:
✖, ■, ▲, ✖, ▲, ■.

CHILI CON CARNAGE

• **Invencible:**
Pon como nombre ERNESTO.

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Ve a "Extras" en el menú principal y elige "Cheats". Allí, introduce los siguientes códigos:
• **100 Puntos de recompensa:** REALSTUFF.

CANCIONES

• **Anything Goes por C-N-N:** MILITAIN.
• **After Hours:** LOYALTY
• **Blindside por Baxter:** CHOPPER.
• **Bust por Outkast:** BIGBOI.
• **Comp por Comp:** CHOCOCITY.
• **Dragon House por Chiang:** AKIRA.
• **Get it Now por Bless:** PLATINUMB.
• **Koto por Chiang:** GHOSTSHELL.

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

• **Empezar transformado:**
Elige a un personaje transformado y mantén R. Empezarás en ese estado.
• **Minijuego Dragon Click:**
En el menú principal, tras superar el juego, pulsa **L** y verás que en el Radar Dragón las palabras "Dragon Click" aparecen. Pulsa **R** para empezar el minijuego. El objetivo es tan sencillo como pulsar el botón **R** tantas veces como puedas en el tiempo que te dan.

EA REPLAY

• **Invencible y seleccionar nivel en Wing Commander:**
En la pantalla de seleccionar fase pulsa: ✖, ●, ✖, ■, ✖, ■, L, ●, R, ●, **Start**
• **10 vidas en lugar de 3 en *Desert Strike*:**
En el menú principal de *Desert Strike*, pulsa ■ para acceder a la pantalla de passwords e introduce: BQQQAEZ

EL PADRINO

Cumple las siguientes condiciones.
• **Dificultad Shadow Stalker abierta:** Completa el juego una vez y empieza una nueva partida. Podrás seleccionar la dificultad más alta.
• **Opciones Extra:**
Completa el juego una vez. Después, ve a "Opciones extra" y podrás acceder a todas las secuenciasdel juego.
• **Personajes Extra en modo multijugador:** Completa el juego con un ranking "A" en todas las misiones en cada dificultad. Los personajes con la palabra "New" sobre él estarán desbloqueados.

FRANTIX

En la pantalla de selección de nivel, mantén **L** y **R** para que aparezca una pantalla en la que introducir unos códigos de 8 letras y mete estos:
• **Niveles abiertos:** LVLANY1
• **Desactivar la selección de niveles:** LVLANY0
• **Invencibilidad:** INVINC1
• **Desactivar invencibilidad:** INVINC0

FULL AUTO 2 BATTLELINES

Ve al apartado de trucos del menú para introducir los siguientes códigos:
• **Todos los coches:**
↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↓, ↑, →.
• **Todas las pruebas:**
Start, ←, **Start**, →, →, ▲, ✖, ■, **Start**, **R**, ↓, **Start**.

GTA LIBERTY CITY STORIES

Introduce durante el juego (sin pausar ni nada):
• **Armadura a tope:**
L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
• **Salud al máximo:**
L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
• **Conseguir 250.000 dólares:**
L, R, ▲, L, R, ●, L, R.

GTA VICE CITY STORIES

Introduce durante el juego:
• **Armadura:**
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
• **Salud:**
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
• **Grupo de armas 1:**
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
• **Grupo de armas 2:**
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
• **Grupo de armas 3:**
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.
• **Destruir todos los coches:**
L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
• **Reloj más rápido:**
R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
• **Sin nivel de búsqueda:**
↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.
• **Peatones armados:**
↑, L1, ↓, R1, ←, ●, →, ▲.
• **Peatones alborotados:**
R1, L1, L1, ↓, ←, ●, ↓, L1.
• **Incrementar el nivel de búsqueda:**
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.
• **Desbloquear tanque:**
↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
• **Juego más lento:**
←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
• **Conseguir 250000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
• **Niebla:**
←, ↓, ▲, ✖, →, ↑, ←, L1.
• **Lluvia:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲.
• **Tiempo despejado:**
←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ✖.
• **Soleado:**
←, ↓, R1, L1, →, ↑, ←, ●.
• **Nublado:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.
• **Los peatones te atacan:**
↓, ▲, ↑, ✖, L1, R1, L1, R1.
• **Juego más rápido de lo normal:**
←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖.

GHOST RIDER

• **Desbloquear la carga de cadena infinita:** Supera el juego en dificultad Normal.

GUN SHOWDOWN

Introduce como nombre de perfil estos passwords:
• **Mapa extra Multijugador:** BADLANDS
• **Jenny en Multijugador:** ALLIES

JUICED: ELIMINATOR

• **Coches y circuitos para el modo arcade:** Introduce PIES en el modo Trucos.

KILLZONE: LIBERATION

Para lograr estas habilidades, consigue el número de puntos indicado:
• **3 granadas:** 20 puntos.
• **3 jeringuillas:** 60 puntos.
• **C4 se pone más rápido:** 100.
• **Las minas se desmontan el doble de rápido:** 180 puntos.
• **3 granadas de humo:** 140.
• **4 minas de presión:** 220.
• **Cuerpo a cuerpo doble de daño:** 260 puntos.
• **50% más salud:** 300 puntos.
• **Compañero con un 50% más de salud:** 340 puntos.
• **Munición ilimitada:** 480.

L.A. RUSH

Introduce durante el juego:
• **5000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL

DESBLOQUEAR PERSONAJES

En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir los siguientes passwords que te damos a continuación:
• BEN917: Ben Kenobi (fantasma).
• HLP221: Boba Fett.
• TTT289: Ewok.
• SMG219: Grand Moff Tarkin.
• NAH118: Greedo.
• YWM840: Han Solo (Hood).
• JAW499: Jawa.
• CYG336: Piloto rebelde.
• EKU849: Soldado rebelde (Hoth).
• PTR345: Stormtrooper.

DEATH JR. 2 ROOTS OF EVIL

Pausa el juego, mantén presionado el botón **L** y sin soltarlo pulsa las secuencias que te indicamos, según el truco que quieras activar en cada caso:
• **Mejorar todas las armas:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
• **Invencibilidad:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲.
• **Recargar munición:**
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, ↓, →.
• **Munición infinita:**
▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓.

- HHY382: El Emperador.
- NNZ316: Piloto TIE Fighter.
- QYA828: Interceptor TIE.
- PEJ821: Tusken.
- **Desbloquear a Santa Jedi:** En la cantina de Mos Eisley, introduce estos dos códigos en la barra:

CL4U5H (para el gorro y la ropa roja de Santa) y TYH319 (parar la barba blanca extra).
Ve a la opción de crear un persona y crea uno usando una cabeza humana, la ropa roja apropiada y el gorro de Santa Claus. Puedes ponerle el sable láser que quieras.
Después, ve al menú de Extras y activa la opción "Disfraz 3". Por último, elige al personaje en el modo Libre y listo.

LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES

Pausa, manten **L** y **R** y pulsa: Pausa, manten **L** y **R** e introduce las siguientes combinaciones:
- **Invencible:** ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Habilidades al máximo:** →, ↓, →, ↓.
- **Abrir todo:** ↓,←, ↑,→.

LOS SIMS 2: MASCOTAS

- **Desbloquear la estatua de trucos:** Durante el juego introduce para activar el truco: **L, L, R, ✖, ✖, ↑.**

MEDAL OF HONOR HEROES

TRAJES DESBLOQUEABLES

Elimina el número de enemigos o cumple el requisito exigido en el modo Campaña.
- **Artillero marino:** 50 enemigos.
- **Piloto americano:** 75 enemigos.
- **Fuerzas Especiales:** 100.
- **Policía secreta:** 150 enemigos.
- **Infantería de invierno:** 200.
- **Sargento:** Completa el modo Campaña con dificultad Veterano.

NBA BALLERS: REBOUND

Introduce estos códigos en la sección "phrase-ology":
- **Camiseta alternativa de Steve Francis:** RISING STAR
- **Allen Iverson grabando en el estudio:** THE ANSWER
- **Yate de Scottie Pippen:** NICE YACHT
- **Todas las camisetas alternativas, jugadores y películas:** NBA BALLERS TRUE PLAYA

PIRATAS DEL CARIBE:

EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Introduce durante el juego:
- **Modo Dios:** ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ✖, ✖.

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

ÍTEMS ESPECIALES Y SECRETOS

Necesitas tuercas de titanio para desbloquearlos. Luego, ve a la sección "Especiales" en el menú de pausa y actívalos o desactívalos. Ahota te indicamos el número de tuercas que necesitas en cada caso:
- **Skin vacaciones tropicales:** 4.
- **Skin Capitán Pirata:** 6 tuercas.
- **Skin Ratchetzilla:** 6 tuercas.

DESBLOQUEAR TRUCOS

Necesitas puntos de habilidad, que conseguirás realizando diversas tareas. Cuando tengas bastantes puntos, ve al menú de trucos para "comprarlos" y activarlos. Ahora te indicamos los puntos necesarios.
- **Clank gigante cabezón:** 1.
- **Clank cabezón:** 3 puntos.
- **Ratchet cabezón:** 5 puntos.
- **¡Ella está ardiendo!:** 7 puntos
- **Más Cowbell:** 8 puntos.
- **Niveles espejo:** 10 puntos.
- **Super Bloom:** 12 puntos.
- **Enemigos cabezones:** 14.
- **Cambiar de arma:** 16 puntos.
- **Rayo de confusión:** 20 puntos.
- **Modo Hardcore:** 24 puntos.
- **Mooo!:** 24 puntos.
- **Viejo Timey:** 24 puntos.
- **Trepar a la casa del árbol:** 25.

ROCKY BALBOA

NUEVOS BOXEADORES

Vence en los combates históricos indicados.
- **Apollo Creed (Rocky IV):** de Apollo Creed contra Ivan Drago.
- **Mason "The Line" Dixon:** de Rocky contra Mason Dixon.
- **Rocky V:** El combate de Mason Dixon contra Rocky Balboa

TEKKEN: DARK RESURRECTION

- **Minijuego Command attack:** supera el modo Historia 2 veces con cualquier personaje.
- **MInijuego Tekken Bowling:** supera el modo Historia 3 veces con cualquier personaje.

TEST DRIVE UNLIMITED

Para recibir coches gratis tienes que tener suficiente espacio en tu garaje y cumplir los siguientes requisitos:
- **AC 289:** Gana todas las carreras Rookie.
- **Cadillac XLR-V:** Llega primero en todas las carreras.
- **Caterham CSR 260:** Preside el Car Club Clubman.
- **Chevrolet Corvette Stingray:** Preside el Car Club Classic
- **Ford Shelby Cobra Concept:** Preside el Club Stripe
- **Ford Shelby GR-1 Concept:** Vence en todas las carreras de la liga Touring car
- **Jaguar Type E coupe:** Preside el Club D´Elegance
- **Koenigsegg CC8S:** Supera las series Master Challenge
- **Lamborghini Countach 25th Anniversary:** Gana un millón de puntos
- **Lamborghini Miura P400SV:** Gana el Lamborghini GP
- **Lotus Esprit V8:** Vence en las carreras Laenani
- **Mercedes-Benz CLK DTM AMG:** Preside el German Car Club
- **Shelby Cobra Daytona Coupe:** Gana 500000 puntos
- **Spyker C8 Spyder T:** Preside el Club Accolade Ala Moana

THE WARRIORS

Introduce durante el juego:
- **Salud infinita:** ↑, ▲, R, Select, ✖, L.
- **Furia infinita:** ■, ●, ▲, Select, ✖, ←.
- **Aumentar la capacidad de Flash:** L, ✖, R , L, L, ●.

TONY HAWK´S PROJECT 8

Introduce en la pantalla de trucos, dentro de "Opciones":
- **Yougotitall:** Todos los especiales abiertos y lista de especiales en la tienda.
- **Jammypack:** siempre especial.
- **Allthebest:** estadísticas a tope.
- **Shellshock:** foco infinito.
- **Travis Barrer:** plus44

VALKYRIE PROFILE

Supera Seraphic Gate el número de veces indicado para desbloquear estos elementos:
- **Angel Slayer:** más de 10 veces.
- **Book of Riddles 1-8:** 9 veces (un libro por cada vez)
- **Tri-Emblem:** 2 de veces
- **Escena secreta:** Si terminas el juego con el final bueno, aguarda a que los créditos finalicen y verás una escena extra.

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

- **Desbloquear personajes especiales:**
- Teliko (*MGA*): ten una partida guardada de *Metal Gear Acid!* en la Memory Stick Pro Duo.
- Venus (*MGA2*): ten una partida guardada de *Metal Gear Acid! 2* en la Memory Stick Pro Duo.
- Major Zero: ten una partida guardada de *Metal Gear Digital Novel* en la Memory Stick Pro Duo.
- Elisa: alcanza el nivel 80 en la unidad médica.
- Gene: recluta 200 soldados y elimínale con la pistola de dardos.
- Paramedic: contacta con ella por radio en la base de comunicaciones y acude a la cita.

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X

Esquivando los mordiscos

Daijon (e-mail)

Hola, playmaniaticos. Tengo una duda, he visto varios vídeos en los que es posible librarse de los mordiscos de los zombis sin que apenas te toquen. Lo he visto en varios juegos, en especial en el *Code Veronica X*, pero no me sale. ¿Se puede hacer de verdad? Gracias.



La función de esquivar, botón ✖, fue una novedad introducida en el *Resident Evil 3* de PlayStation, pero que mucho nos tememos no está incluida en el *Code Veronica X*. Lo más parecido existe en este juego es el giro de 180 grados, que lo puedes ejecutar pulsando ↓ + ● y que te permitirá girarte velozmente y huir por piernas del zombi que tengas enfrente.

CASTLEVANIA CURSE OF DARKNESS

Vencer a Trevor Belmont

Andrés Rengifo (e-mail)

Hola, necesito saber cómo pasarme a Trevor Belmont, el rival del látigo. Muchas gracias.



Para este jefe debes aprender a esquivar bien sus ataques. Uno lo hace desde lejos, lanzándote un chorro de fuego blanco que tendrás que bloquear. Cuando se abalance sobre ti, hará uno o dos combos. En su primer combo, comenzará con soltando tres latigazos y puede que finalice el combo con un círculo de agua sagrada. Lo mejor es alejarte rodando para evitar que los latigazos te alcancen. Su segundo combo comienza con algunos puñetazos y después una serie de patadas. La patadas pueden ser bloqueadas, pero no el combo entero, así que lo mejor es que te alejes en cuanto empiece a golpearte con los pies. Por lo general, todos sus golpes son bloqueables, pero no los combos enteros, así que tendrás que optar por detener algunos y esquivar otros. Cada vez que realiza uno de estos combos, a no ser que los finalice con el agua bendita, quedará expuesto para tus ataques. También quedará expuesto tras usar su puño cargado, del cual tendrá que huir saltando o rodando. En cada ofensiva le podrás quitar un poco de vida, cesando sus ataques cuando le hayas robado el 25% de sus fuerzas.

RESISTANCE: FALL OF MAN

Puntos de habilidad

Rui Sanz (e-mail)

Hola, me gustaría sabe cómo ganar los siguientes puntos de habilidad del juego *Resistance: Fall Of Man*: "¿Por qué gritan esos cirios?", "Vaya mareo", "Agresión ilógica", "Llegaron desde atrás", "Creo que esto es tuyo", "Una nueva clase de fermentación", "En una mano cerveza, en la otra dardos", "Le Parkour", "Sólo vainilla, por favor", "¿Qué haría Hale?" y "Devolver el remitente". Gracias.



Esto es lo que tienes que hacer:
- ¿Por qué gritan esos cirios?: Mata 8 híbridos con fuego en 30 segundos.
- Vaya mareo: Mata 5 siervos con una trampa de Bullseye.
- Agresión ilógica: Vuela todos los coches en el pueblo del cañón de Cheddar.
- Llegaron desde atrás: Atropella 3 híbridos conduciendo marcha atrás.
- Creo que esto es tuyo: Usa únicamente armas de las quimeras durante el acercamiento final a la torre.
- Una nueva clase de fermentación: Mata a todos los enemigos en la cafetería de la base sur con la Zapadora XR-003.
- En una mano cerveza, en la otra los dardos: Dentro de la base sur, acierta en el centro de cada una de las 4 dianas con L23 Precisión.
- Le Parkour: Limpia los campos de batalla y tejados en las afueras de Londres en 5 minutos.
- Sólo vainilla, por favor: Alcanza la sala del reactor sin emplear ni granadas ni el fuego secundario de las armas.
- ¿Qué haría Hale?: Mata a un ángel usando sólo la escopeta de combate Rossmore 236.
- Devolver el remitente: Acierta a 5 objetos que te arrojen los ángeles antes de que te alcancen.



Género
LUCHA
Desarrollador
DIMPS
Editor
ATARI
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS/JAPONÉS
Jugadores WI-FI
HASTA 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR COMBATE
Página web
ES.ATARI.COM/

CLAVES PARA DESBLOQUEAR TODOS LOS **SECRETOS DE LOS SAIYANOS**

Dragon Ball Z Shin Budokai 2

El nuevo *Dragon Ball* para PSP oculta multitud de secretos, personajes, opciones de mejora y alternativas de batalla. Para descubrirlos todos tienes que convertirte en un auténtico superguerrero. Y si además tienes una guía tan práctica como ésta, mejor que mejor.

» CONSEJOS PARA SALIR VICTORIOSO









Cada combate y cada personaje es un mundo, pero los siguientes consejos pueden ser aplicados a cualquier pelea y seguro que ayudan a resultar vencedor.

1- Aprende a no ejecutar los ataques definitivos que consumen cinco barras y te pueden dejar al descubierto. **Úsalos sólo cuando el rival se encuentre** desprotegido o muy cerca. 1

2- A veces es mejor protegerse y esquivar que atacar. Deja que el rival lleve la iniciativa y cuando veas se equivoque contraataca sin piedad con tus mejores técnicas. 2

3- Distribuye sabiamente las habilidades de tu guerrero, si notas que su punto fuerte no son los combos siempre puedes configurarlo a tu gusto en las opciones de mejora. 3

4- Patadas y puños sencillos no son las mejores técnicas de ataque, pero si tienes que hacerlo asegúrate de acabarlos con un ataque de potencia (▲) para causar más daño. 4

5- El botón R es fundamental, si lo presionas con ✖ apretado obtendrás un aura protectora, y si lo acompañas de ▲ dejarás al rival sin aliento de un golpe seco. 5

6- Familiarízate con la lista de comandos antes de cada combate. Ya que los personajes tienen movimientos similares, una vez aprendidas las secuencias de un personaje, habrás aprendido las de todos.





» MEJORAS DE PERSONAJES

Todo luchador dispone de **nueve habilidades** como Salud, Ki, Golpes de potencia, de velocidad y ataques especiales entre otros. **Estas características se pueden mejorar con "cartas"** que se pueden conseguir de dos maneras, bien avanzando en el modo historia o comprándolas con el dinero obtenido en cualquiera de los modos de juego. **Hasta 9 cartas pueden ser añadidas a cada personaje** en 9 celdas diferentes. Dependiendo de las cartas adquiridas podemos centrarnos en mejorar unos u otros atributos.

TIPOS DE MEJORAS

Hay tres tipos de mejoras. Las normales mejoran las habilidades sumando de 1 a 9 puntos en cada apartado. Conseguir mejoras de 9 puntos es cosa de avanzar en el modo historia. 1

• **Mejoras de Power up:** son cartas que mejoran en una cantidad determinada las cartas contiguas a ellas, dependiendo de las direcciones en que señalen. Su correcta disposición en la tabla de mejoras puede potenciar al luchador de forma considerable. 2





• **Power Up Booster:** Son las cartas que aumentan en un valor determinado las características del luchador. Son fáciles de conseguir. 3

• **Ultimate Booster:** Son las encargadas de elevar la potencia de nuestro guerrero a niveles muy altos. No están presentes desde el principio y hay desbloquearlas para luego adquirirlas a un alto precio. 4

• **Desbloquear celda:** No es una mejora en sí, pero es imprescindible para abrir celdas de personaje y situar cartas de mejora, necesario para sacar partido al luchador. 5





DESBLOQUEAR PERSONAJES EN ANOTHER ROAD







A continuación te indicamos los requisitos necesarios para desbloquear a nuevos personajes en cada capítulo del modo historia.

CAPÍTULO 1

El capítulo primero te servirá para familiarizarte con el manejo de los personajes (en este caso Trunks) y para entrar en la dinámica de las batallas. Aprovecha para aprender.

CAPÍTULO 2

- **Desbloquear a:** Dabura.
- **Cómo:** Derrótale en el segundo nivel del capítulo 2.

CAPÍTULO 3.1

- **Desbloquear a:** Piccolo N.T.
- **Cómo:** Derrótele al superar el camino alternativo del tercer nivel. ❶

CAPÍTULO 3.2

- **Desbloquear a:** Goku, Gohan adulto y Vegeta Nueva Transformación
- **Cómo:** Completa el capítulo

CAPÍTULO 4.1

- **Desbloquear a:** Krilin N.T
- Cómo: Completa el capítulo.

CAPÍTULO 4.2

- **Desbloquear a:** Cooler con N.T. ❷
- **Cómo:** Encuentra tres bolas de Dragón

CAPÍTULO 4.3

- **Desbloquear a:** Trunks N.T.
- **Cómo:** Encuentra 5 bolas de dragón

CAPÍTULO 4.4

- **Desbloquear a:** Cooler N.T
- **Cómo:** Encuentra las bolas restantes

CAPÍTULO 4.5

- **Desbloq. a:** Broly con N.T
- **Cómo:** Derrota a Broly ay a sus aliados. ❸

CAPÍTULO 5.1

- **Desbloquear a:** Super Buu
- **Cómo:** Vence a Dabura con Super Buu

CAPÍTULO 5.2

- **Desbl. a:** Nuevo Booster ❹
- **Cómo:** Vence a Super Buu

CAPÍTULO 5.3

- **Desbloquear a:** Gohan N.T
- **Cómo:** Vence a Janemba con Gohan

CAPÍTULO 5.4

- **Desbloquear a:** Pikkon
- **Cómo:** Vence a Janemba con Pikkon

CAPÍTULO 5.5

- **Desbl. a:** Teen Gohan N.T
- **Cómo:** Vence a Pikkon con Bardock

CAPÍTULO 5.6

- **Desbl.:** Teen Gohan N.T
- **Cómo:** Vence a Bardock con Gohan

CAPÍTULO 5.7

- **Desbloquear a:** Bardock y Nuevo Booster ❺
- **Cómo:** Derrota a Goku con Bardock

CAPÍTULO 5.8

- **Desbl. a:** Gohan del Futuro N.T
- **Cómo:** Vence al Androide 18

CAPÍTULO 5.9

- **Desbl. a:** Gohan del Futuro N.T
- **Cómo:** Vence a Gohan del futuro con Gohan

CAPÍTULO 5.10

- **Desbl. a:** Gohan del Futuro N.T
- **Cómo:** Vence a Gohan del futuro con Goku

CAPÍTULO 6.1

- **Desbloquear a:** Gotenks N.T ❻ y Ultimate Booster
- **Cómo:** Derrota a Super Buu, Broly y a sus aliados

CAPÍTULO 6.2

- **Desbloquear a:** Vegeto N.T
- **Cómo:** Derrota a Super Buu con Vegeto

CAPÍTULO 7.1

- **Desbl.a:** Nuevo Booster ❼
- **Cómo:** Derrota al ejército de Super Buus

CAPÍTULO 7.2

- **Desbloquear a:** Goku N.T ❼
- **Cómo:** Derrota a Goku SSJ3

CAPÍTULO 7.3

- **Desbl. a:** Super Buu N.T
- **Cómo:** Derrota a Super Buu y a sus aliados

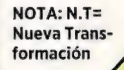
CAPÍTULO 7.4

- **Desbloquear a:** Última transformación de Super Buu ❽ y a Janemba
- **Cómo:** Derrota á Super Buu y al resto deluchadores

EXTRAS

- **Desbloquear a:** Majin Vegeta
- **Cómo:** Completa el juego con grado A, evitando que los enemigos destruyan las ciudades en el último capítulo. ❾

NOTA: N.T= Nueva Transformación

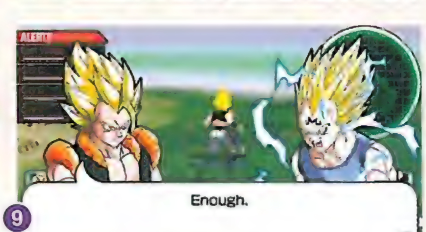












LA MEJOR FORMA DE **SUPERAR LOS 50 RETOS**


1


2


3

Mientras algunos retos no plantean mucho problema, otros precisan sí resultan más complicados y requieren de cierta estrategia o combos que al principio pueden no resultarnos familiares. A a continuación te desgranamos las claves para superarlos sin problemas.

RETOS 1 Y 2
- **Objetivo:** Realiza el Aura Burst Smash
- **Ejecución:** Presiona **R** y a continuación ▲.

RETO 3:
- **Objetivo:** Realiza el Aura Burst Blast
- **Ejecución:** Presiona **R** y a continuación ●. A tu personaje lo iluminará un aura de color.

RETOS 4 Y 5
- **Objetivo:** Realiza Ataques Especiales
- **Ejecución:** Presiona ➔ + ●

RETOS 6 Y 7
- **Objetivo:** Realiza Ataques definitivos
- **Ejecución:** Almacena 5 barras de Ki y ejecuta ⬆ y ●

RETO 8
- **Objetivo:** Libera el Aura de Defensa 1
- **Ejecución:** El Aura de Defensa se obtiene dejando ✖ pulsada mientras presionas **R**

RETOS 9, 10, 11 Y 12
- **Objetivo:** No recibir nigún daño en el tiempo asignado
- **Ejecución:** Aléjate de tú enemigo y vuela en círculos alrededor de él hasta agotar el tiempo.

RETO 13
- **Objetivo:** Rompe la defensa rival. 2
- **Ejecución:** Usa combinaciones de **R** y ▲ hasta que se de por vencido.

RETO 14
- **Objetivo:** Derrota al enemigo usando sólo el botón de defensa.
- **Ejecución:** Carga al máximo tu Ki y haz un Aura Burst Smash para encadenarlo con un ataque definitivo. Hazlo un par de veces.

RETOS 15 Y 16
- **Objetivo:** Ejecuta el Pursuit Finish.
- **Ejecución:** Manda al enemigo lejos de un golpe seco o lanzamiento y a continuación presiona **R** dos veces más para encadenar la secuencia de golpes.

RETO 17
- **Objetivo:** Golpea al rival por detrás.
- **Ejecución:** Pégate al rival y cuando te vaya a golpear presiona ➔ y ✖ para teletranspórtarte y golpearle.

RETOS 18, 19 Y 20
- **Objetivo:** Derrota al enemigo en el tiempo asignado 3
- **Ejecución:** Comienza atacando con Aura Burst y conecta con los ataques definitivos (⬆ y ●). Si usas combos de patadas acábalos con ▲ apretado y mantén la guardia en las distancias cortas.

RETO 21
- **Objetivo:** Consigue un Perfect.
- **Ejecución:** Consigue un "Perfect" esquivando los ataques Ki y encadenando tantos ataques como sea posible.

RETOS 22, 23 Y 24
- **Objetivo:** Derrota al enemigo dentro del tiempo asignado.
- **Ejec.:** Lucha con precaución, especialmente en el 24, y guarda suficiente Ki para terminar con él cuando le que una barra o menos de energía.

RETO 25 Y 26
- **Objetivo:** Vence sin usar los ataques Ki.
- **Ejecución:** Tendrás que concentrarte en encadenar combos más simples. Las distancias cortas ayudarán.

RETO 27
- **Objetivo:** Cancela los ataques de de carga.
- **Ejecución:** Los ataques de carga se realizan apretando ▲, para cancelarlo aprieta **R** antes de soltar el ataque.

RETOS 28 Y 29
- **Obj.:** Haz ataques de carga. 4
- **Ejecución:** Un par de segundos con ▲ presionado liberan este ataque, realízalo tantas veces como lo pidan.



10

CÓMO ACTIVAR LOS **TRUCOS**

• SÚPER GUERRERO DESDE EL PRINCIPIO
Elige uno de los personajes en su modalidad super guerrero y mantén pulsado **R** mientras lo seleccionas. Al principio del combate tu guerrero ya estará transformado.

• DESBLOQUEA LA ZONA BONUS
Supera el modo arcade una vez y ve al menú de opciones. Entra en la opción bonus y podrás escuchar la música del juego y disfrutar de otras curiosidades.





4



5



6

RETOS 30 Y 31

- **Objetivo:** Esquiva los golpes del enemigo 7 veces.
- **Ejecución:** Cuando el enemigo te ataque de cerca, presiona ✖ para agacharte.

RETO 32

- **Objetivo:** Záfate del agarre rival.
- **Ejecución:** Si te intentan agarrar presiona ✖ + ■.

RETO 33

- **Objetivo:** Evita caer al suelo cuando te lanzen.
- **Ejecución:** Cuando te lancen al suelo de un golpe presiona ⬇ y ✖ para evitar la caída.

RETO 34

- **Objetivo:** Para las ondas de energía del enemigo. (34)
- **Ejecución:** Cuando la onda esté muy cerca de ti presiona ➡ y ✖ a la vez.

RETOS DEL 35 AL 40

- **Objetivo:** Derrota al enemigo perdiendo el uso de un botón específico. (5)
- **Ejecución:** un reto muy complicado. Asegúrate de hacer daño con los ataques de combinación del gatillo **R**.

RETOS 41 Y 42

- **Objetivo:** Encadena combos de 5 y 10 golpes.
- **Ejecución:** Encadena combos de 5 y 10 golpes con cualquier Pursuit Finish.

RETO 43

- **Objetivo:** Consigue un combo de 15 golpes
- **Ejecución:** Ejecuta un Ataque Definitivo (Ultimate Attack) de 9 golpes y acto seguido activa su segunda parte (mira las tablas de golpes). Personajes como Trunks, Gohan o Broly lo tienen más fácil.

RETO 44

- **Obj.:** un combo de 20 golpes
- **Ejecución:** elige a Super Trunks y ejecuta su Ataque Definitivo. (6) Tras 6 golpes, activa la segunda parte del ataque con ●, lo que debería darte unos 16 golpes si van encadenados. Luego acércate a toda velocidad (**R**) y encadena combos de puños hasta los 20. También te servirán Vegeto o Goku en SSJ3.

RETO 45

- **Objetivo:** Golpea al enemigo 3 veces por detrás
- **Ejec.:** igual que en el reto 17.

RETO 46

- **Objetivo:** Causa un daño de 1200 ptos. (7)
- **Ejecución:** Un luchador como Goku y su Spirit Bomb o Vegeta y su Final Flash causarán el daño requerido.

RETO 47

- **Objetivo:** Causa un daño de 2000 ptos. (8)
- **Ejecución:** elige a Goku en Super Saiyan 3 (hay que desbloquearlo primero en el modo historia) y carga el Ki al máximo para una Super Spirit Bomb y tras 9 golpes encadena con la segunda parte del golpe (⬇ y ●). 19 golpes te darán los 2000 de daño.

RETO 48

- **Objetivo:** Sobrevive tanto como te sea posible (9)
- **Ejecución:** es cuestión de mantener las distancias y ejecutar ataques definitivos cuando puedas, ya que consumen un poco más de tiempo.

Esquiva con la ✖ y crea Auras de defensa (✖ + **R**).

RETO 49

- **Obj.:** un combo de 20 (10)
- **Ejecución:** Elige a Gohan adulto (no el del futuro) y ejecuta su patada tornado (⬅ y ▲) varias veces hasta los 20 golpes. También puedes hacerlo con Trunks y su patada continua (➡ y ■).

RETO 50

- **Objetivo:** Golpea tantas veces como puedas. (11)
- **Ejecución:** necesitas luchadores potentes como Vegeto. Asegúrate de que les has equipado con tantos Power-ups como hayas podido en la pantalla de mejora de personaje. Al elegirlo aprieta **R** para que desde el principio esté en modo super Saiyano. Al empezar carga al máximo y lanza Kamehamehas finales constantemente, recargando cuando llegues al 1 de Ki.

7

8

9

11

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
CRYSTAL DYNAMICS
Editor
EIDOS
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
44,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Guardar partidas
PUNTOS DE CONTROL
Página web
WWW.TOMBRAIDER.COM

UNA BÚSQUEDA **PASO A PASO** DEL MISTERIOSO SCION PERDIDO

Tomb Raider Anniversary

Hace algo más de diez años la intrépida arqueóloga Lara Croft se lanzó a la aventura de resolver el insondable misterio del Scion. Un década después vuelve a repetir su épica búsqueda, aunque enfrentándose a montón de nuevos retos. Hoy más que nunca le harán falta algunas ayuditas extra...

» LECCIONES DE SUPERVIVENCIA


1


2


3


4

Los escenarios del juego son extremadamente hostiles, plagados de variados y peligrosos enemigos, complejos puzzles y accidentadas ruinas. Aquí tienes algunos consejos.

A la hora de dispar:

- **Aprende a esquivar a la vez que disparas.** Cuando tu enemigo intente darte caza, **realiza acrobáticos esquives** y podrás salir airoso de la embestida al tiempo que le hieres.
- **El disparo a la cabeza es particularmente eficiente** 1, así que ejecútalo cuando puedas.
- **Sitúate en lugares elevados** a los que tu adversario no pueda llegar y acribíllale a balazos desde allí 3. Te resultará especialmente útil contra las fieras.

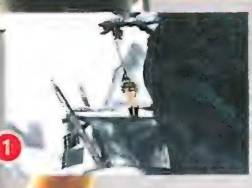
Para resolver puzzles:

- **Memoriza los patrones de movimiento** de las trampas (toma notas si lo necesitas) o morirás.
- **Interactúa con el entorno,** en especial disparando a todo lo que resulte sospechoso 5.

Para desplazarte:

- **Muévete con precaución.** La mayoría de las veces **los salientes y cornisas que te pueden servir de apoyo están pintados de blanco** 6, así que no arriesgues saltando sobre otras zonas.
- **No realices saltos exageradamente largos** y fija bien la trayectoria antes de brincar.
- **A la hora de bucear,** pulsa ▲ para incrementar tu velocidad, ya sea por falta de oxígeno o por la proximidad de criaturas.

» PERÚ: CUEVAS


1


2


3


4

Comienzas en lo alto de una gran montaña. Para seguir a tu guía, **súbete a la piedra plana del fondo y salta a la pared.** Desplázate agarrado al bordillo de la pared hasta que termine y salta hacia atrás para alcanzar un saliente cubierto de nieve.

Salta a la roca de la derecha, trepa por la siguiente pared y usa el gancho en la anilla que verás para alcanzar la plataforma de enfrente 1. Sube las escaleras y verás una **puerta doble** que lleva a las cuevas. Habla con tu compi, **sube al saliente de piedra de la izquierda y usa el gancho en la anilla** que hay sobre el portón de entrada para alcanzar el saliente del otro lado. Cuélgate de la pared y sube a la repisa superior 2. **Aprieta el botón** junto a la inscripción y abrirás la puerta.

En el primer pasillo de la cueva te encontrarás con una trampa de dardos. Para superarla, pulsa ● mientras corres. **Luego mira arriba y verás la entrada** a otra cueva. Ve por las escaleras de la derecha y salta los **puentes rotos** 3.
(VER ARTEFACTO 1)

Desplázate por la pared hasta alcanzar la entrada al túnel. Ya dentro, dispara a los murciélagos y recoge el **botiquín grande** que verás en lo alto de los escalones de la izquierda. Sigue después por el camino central de la cueva hasta una rampa nevada.
(VER ARTEFACTO 2)

Baja por los peldaños de la izquierda, (hay dos murciélagos) y abre la **compuerta** del fondo 4. Avanza hasta un puente y comienza a cruzarlo. **Cuando se desplome,** saca tus pistolas y elimina a los **dos lobos** que te atacarán 5. Recoge el **botiquín** en un extremo del foso y **sube por los restos colgantes** del puente. Ya arriba, coge el **botiquín** de la izquierda saltando de columna en columna y sube para cruzar el siguiente puente.


5


6

Cuando llegues al patio, ve a la cuerda y balancéate en ella para alcanzar el **botiquín** del hueco izquierdo. Déjate caer al foso y acribílla a balazos al **enorme** oso que aparecerá de golpe 6.
(VER ARTEFACTO 3)

Usa la cuerda para alcanzar el otro lado del patio y baja por la siguiente rampa. Avanza hasta ver una barra de equilibrio en el muro de un patio y balancéate en ella para alcanzar el otro lado ❼. Sigue hasta una estancia con otra trampa de dardos. Mientras avanzas por el pasillo, pulsa ● para agacharte o rodar y esquivar las flechas.

Cuando alcances la puerta del fondo, trepa por la pared de la izquierda y acaba arriba con el lobo que te atacará. Vuelve a subir por la pared izquierda y desplázate hasta que puedas saltar sobre un gran contrapeso de piedra rectangular ❽. Al colgarte de él, uno de los cerrojos del portón de abajo se descorrerá. Ve por la puerta por la que surgió el lobo y corre hasta la pared del fondo. A tu izquierda observarás unas cuantas varillas de equilibrio en la pared. Balancéate en ellas para poder alcanzar el extremo opuesto de la gran sala. Elimina allí a otra pareja de lobos y dirígete al fondo del pasillo.

Sube por la pared cubierta de musgo y salta hacia atrás para colgarte de otra barra. La barra girará hacia al segundo contrapeso. Salta para colgarte y bajarlo y quitarás el segundo cerrojo. Regresa al portón, pisa la plataforma retráctil y podrás seguir avanzando. Antes de irte, no olvides recoger la reliquia (VER RELIQUIA)

Artefacto 1

Tras superar la primera trampa de dardos, saltar el puente roto y alcanzar la siguiente repisa, gírate y verás un saliente en lo alto ❾. Salta para agarrarte a él y sigue saltando por los sucesivos salientes hasta el otro extremo de la caverna. Tras un último y potente salto (deja ✖ pulsado y vuelve a pulsarlo rápidamente para un último impulso), alcanzarás el del artefacto.

Artefacto 2

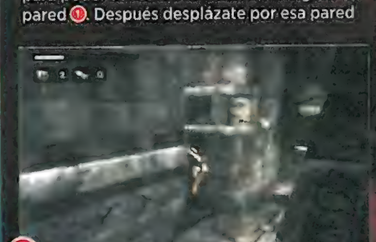
Al llegar a la rampa nevada, verás una anilla frente a ti en lo alto del techo. Usa el gancho en ella, trepa por la cuerda en vez de balancearte y salta a la pared de enfrente. Salta hacia atrás para agarrar el saliente de la gran columna de piedra y déjate caer para asirte al bordillo inferior ❿. Rodea la columna y salta hacia atrás para alcanzar un balcón de piedra.

Artefacto 3

Tras acabar con el oso, ve por el camino que se abre en una esquina del foso y baja la palanca que verás ⓫. Al otro lado de la compuerta que se abre, junto al foso de los lobos, está el artefacto.

» RELIQUIA: BOTELLA DE BALLENA ASESINA

Tras abrir el último portón, observarás que encima de éste se desplaza hacia delante otra de las varas de balanceo. Pues bien, vuelve a subirte a la varilla del contrapeso de la derecha y, en cuanto empiece a girar, salta para poder asirte del saliente de la siguiente pared ❶. Después desplázate por esa pared y salta a la barra que está justo sobre la puerta. Vuelve a saltar para encaramarte a la pared de enfrente y asciende un par de palmos ❷. Ahora salta hacia atrás y alcanzarás la segunda varilla que cuelga sobre la puerta. Desde allí, salta a la pared de enfrente y trepa hasta la plataforma donde está la reliquia.


1


2


7


8


9

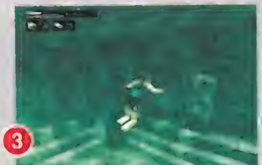

10


11

» PERÚ: CIUDAD DE VILCABAMBA


1


2


3


4


5

Avanza por el primer pasillo hasta que un oso salga a tu encuentro y llénale de plomo. Después sigue adelante y salta al pilar de madera para después dejarte caer al foso. Tras coger el botiquín escondido tras las rocas, avanza hasta el segundo pilar y trepa por la pared de la derecha ❶. Desde allí salta al siguiente pilar y luego hacia la terraza de enfrente. No te detengas hasta llegar a un poblado rodeado de ruinas, donde deberás defenderte de un oso y una pareja de lobos ❷. Despejada la zona, sumérgete en el pozo y bucea hasta poder mover una palanca ❸ y salir al interior de una cabaña. Acto seguido, mueve la palanca que verás a tu izquierda y después sube por las escaleras de la derecha. Avanza hasta el interior de otra cabaña y empuja la jaula del fondo para seguir avanzando ❹. Esta jaula la podrás usar, además, para recoger botiquines en las repisas altas de la choza. Al llegar a la siguiente estancia, gira a tu izquierda y podrás coger la Llave del pueblo (VER ARTEFACTO 4)

Con la llave en tu poder y tras recoger el artefacto, regresa a la plaza central del pueblo e introduce la llave en el cerrojo que encontrarás al fondo. Tras abatir a un trío de lobos que salen tras la puerta, sigue hasta la entrada de un gran templo. Como la puerta principal está cerrada, ve por el túnel de la izquierda y llegarás a una sala con piscina. Sube las escaleras y salta al primer saliente. Desde allí, encarámate a la pared y avanza hasta alcanzar otro saliente ❺. Asciende después por la siguiente rampa y llegarás a lo alto de la misma sala.

Tras matar a un par de murciélagos, da un buen salto para alcanzar el balcón de enfrente y accederás a la fachada del templo. Desde ese mismo saliente, salta para quedar colgado de la manivela de madera que sale del pilar grueso ❻. Al hacerlo, descorrerás uno de los pasadores de la puerta de abajo. Para desbloquear el otro pasador, baja hasta la puerta principal y ve por el túnel de la derecha. Al llegar a la nueva piscina, recoge el botiquín abajo y trepa por la pared hasta alcanzar el saliente de arriba ❼. Desde allí, sigue recto hasta poder girar el otro pilar y abrir el portón.

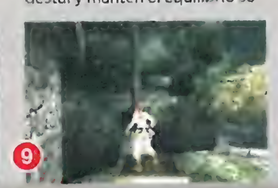
Dentro del templo, avanza hasta un foso donde aguarda un lobo. Acaba con él y coge la munición de escopeta. Después coge la jaula para regresar al saliente donde estabas y salta hasta alcanzar la varilla metálica en la que balancearte. Unos metros más adelante, salta al pedestal y mantén el equilibrio sobre el ❽. Cuando lo consigas, salta a la terraza del fondo. Continúa avanzando, pasa sobre otro foso esquivando otra trampa de dardos y listo.

Artefacto 4

Dentro de la choza de la jaula, usa la pistola para destrozar el candado de la puerta de la izquierda. Después lleva la jaula al exterior y colócala junto al pilar para poder trepar por éste ❾. Una vez arriba, ve por la pared y un par de salientes hasta poder lanzar tu gancho a una anilla ❿. Después, agárrate a la pared de enfrente y sigue hacia la izquierda ayudándote de las barras metálicas. En la cascada encontrarás el artefacto.

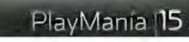

6


7


8

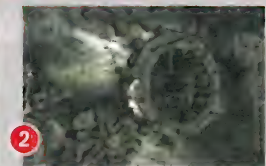

9

10



» PERÚ: VALLE PERDIDO


1


2


3


4


5

Baja por las escaleras hasta el valle y acribilla a la **pareja de lobos** que se abalanzarán sobre ti. Coge el engranaje que verás junto al agua. Si necesitas un botiquín, sumérgete y bucea por la gruta submarina hasta salir a una repisa.

Con el engranaje en tu poder, sube por la escalerilla de la derecha y colócalo en el **mecanismo** de arriba 1. **Tira de la palanca** y comenzará a moverse. **Usa las barras metálicas** que sobresalen en las ruedas para alcanzar la escalerilla de enfrente 2 y sube por ella. Después trepa por la pared hasta la plataforma de madera de arriba, salta a la pared izquierda y no te detengas hasta poder alcanzar de un salto una **cuerda** 3. Balancéate con fuerza y brinca para **agarrarte al bordillo** de la siguiente pared. Deslízate por este saliente hasta dejarte caer en una plataforma: **verás cómo se desploma una escalera**.

Realiza un salto largo para colgarte de la barra que ha quedado al caer la escalera y sigue hasta que la cascada te corte el paso. Salta a la terraza de enfrente, sube por la pared hasta el entarimado de arriba y, desde allí, **dispara a las cuerdas del puente** que cuelga 4. Tras romperse, desplázate por la pared y **utiliza la varilla metálica** para alcanzar el saliente opuesto. Sigue avanzando y **usa el gancho** en la siguiente anilla para llegar a otra terraza. Luego, sube por la pared derecha y salta hacia la puerta que se abre arriba 5. Cruza el siguiente puente y recoge otro engranaje.

Tras eliminar a otros dos murciélagos, salta a la barra que gira en la rueda cercana. Desde allí, salta al conjunto de troncos y piedras atados 6 y luego haz lo mismo para alcanzar el **ventanuco** que se abre más allá. Ve por él y podrás bajar una **palanca que abre unas rejas submarinas**.

Vuelve sobre tus pasos y dispara a las cuerdas que sostienen el puente para hacerlo caer. Regresa allí, **engánchate de la anilla** y salta para agarrarte al trozo de puente que cuelga al otro lado. Déjate caer hasta que puedas alcanzar de un salto el **estrecho túnel** que se abre a tu derecha 7. Al final del túnel hallarás una escopeta.

Regresa al primer valle y sube por las ruedas hasta la segunda **palanca**. Coloca el **segundo engranaje** sobre el pivote que sobresale y baja la palanca. Empezarán a girar las ruedas de arriba. Vuelve donde hiciste caer la primera escalera y **pasa por debajo de las piedras** de tu izquierda. Avanza por la nueva gruta y pronto te toparás con otro **oso**. Sube por los peldaños de la izquierda y en la última plataforma verás munición. (VER ARTEFACTO 5)

Salta desde esa plataforma a la esquina de la pared que tienes a tu espalda. Súbete a los sucesivos pedestales de los dos pilares para alcanzar el **ventanuco** de enfrente. Baja por la siguiente rampa y corre hasta el **borde de un barranco**. Pega un buen brinco en diagonal para encaramarte a la pared de la izquierda 8, sube a la siguiente plataforma y aúpate en la barra metálica para salir de la sala.

Para sortear el siguiente barranco, desplázate por los salientes de ambas paredes. Mata a los **murciélagos** y corre por el túnel. Tras caer por la rampa, **dos grupos sucesivos de tres velociraptores** se lanzarán a por ti 9. Usa la escopeta y pulsa los botones que aparezcan en pantalla para evitar las primeras embestidas de un **Tiranosaurio Rex**. Si lo haces bien, comenzará la batalla. (VER TIRANOSAURIO REX)

Sal por las ruinas en las que yace el cuerpo del saurio y llegarás a una pequeña cascada y verás un tercer engranaje. Sumérgete luego en el agua y **bucea por la gruta** hasta poder volver a la superficie. Sube por el pilar que encuentres y luego por las paredes hasta alcanzar la ventana. Saldrás a lo alto de la fachada que ha destrozado el dinosaurio. Avanza por las cornisas de la derecha hasta **subir a un mástil**. Después continúa por el **camino de piedra,** sigue por el puente de tablas y entra en la **construcción en ruinas**. Sigue recto hasta un **puente roto** que puedes cruzar de un salto 10. Luego trepa por el muro de la izquierda hasta arriba. (VER ARTEFACTO 6)

Vuelve a lo alto de las ruinas y déjate caer por la rampa de piedra humedecida por el agua 11. Desde esta rampa salta a la siguiente y, desde allí, da un buen brinco para poder **colgarte de la barra metálica** que verás al lado. Sigue adelante hasta la entrada de una **gruta**. Ve por el camino de la izquierda y no pares hasta llegar a un precipicio. Para bajarlo, **desciende por la rampa de la izquierda,** agárrate a la pared, salta a la opuesta y desplázate hasta la entrada que verás a tu derecha 12. En la siguiente estancia, salta a las rampas y trepa por los muros para alcanzar el otro lado.

Llegarás a la estancia donde conseguiste el primer artefacto. Regresa al valle del mecanismo y **coloca el último engranaje** junto a la palanca más alta, la que está al lado de la rueda con una pequeña plataforma. Al mover la palanca, una presa bloqueará la cascada y verás aparecer una puerta bajo ella. (VER RELIQUIA)

Sigue por esa nueva puerta para terminar el nivel.

Artefacto 5

Desde la plataforma donde estaba la munición, déjate caer al tejadillo de la izquierda. Nada más aterrizar, mantén pulsado ✖ y saltarás al saliente de enfrente, quedándote agarrado a el. Avanza un poco y salta hacia atrás para llegar al hueco del muro donde está el artefacto.

Artefacto 6

Tras saltar el puente roto del valle y subir por el muro hasta lo alto de las ruinas, mira hacia abajo y observarás algo brillante. Baja con prudencia por las plataformas y llegarás a un balconcillo donde se encuentra el artefacto.


6


7


8


9

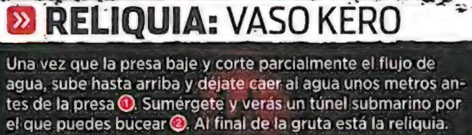

10


11

12

» RELIQUIA: VASO KERO

Una vez que la presa baje y corte parcialmente el flujo de agua, sube hasta arriba y déjate caer al agua unos metros antes de la presa 1. Sumérgete y verás un túnel submarino por el que puedes bucear 2. Al final de la gruta está la reliquia.


1


2

» ENEMIGO: TIRANOSAURIO REX

En los extremos de la explanada hay 3 estructuras de madera de las que sobresalen pinchos. Tu objetivo es engañar al dinosaurio para que se estampe contra los pinchos. Colócate cerca de una de las trampas y dispárale sin descanso hasta que su nivel de rabia alcance el tope 1. Sitúate justo bajo los pinchos y usa la evasión cuando la pantalla se vuelva borrosa y se lance sobre ti. Si estás atento, mientras esquivas puedes ver que se ilumina un círculo rojo en su cabeza 2, lo que te permitirá dispararle y hacerle más daño. Si lo haces bien, el tiranosaurio se golpeará contra los pinchos y su barra de vida bajará bastante. Repite la estrategia hasta dejarle sin vida y después pulsa los botones que aparezcan en pantalla.


1


2

» PERÚ: TUMBA DE QUALOPEC







Avanza por la gruta oscura y cruza la primera estancia saltando por los pilares. Atraviesa la siguiente sala por el puente y **esquiva la gran bola de piedra** que caerá por la rampa opuesta 1. La piedra destrozará parte del puente, dejando al descubierto **uno de los pilares móviles** que servían de sujeción. **Mueve el pilar un poco en dirección a la puerta** que ahora está a tu derecha 2 y salta desde el puente para subirte a él. Trepa por el muro que tienes al lado hasta alcanzar la puerta.

Ya en el pasillo, sortea la primera trampa de dardos subiéndote a la barra metálica y desplázate por las paredes mientras esquivas más trampas con flechas 3. Cuando superes las trampas, salta al pedestal y luego al siguiente pasillo. Pasa unas cuantas trampas de dardos más y llegarás a una estancia abandonada y cubierta de musgo. Usa **la anilla del techo para alcanzar las escaleras** rotas del centro y sube al mástil de tu izquierda 4. Trepa para alcanzar el entarimado de arriba y salta abajo para alcanzar la **palanca** y bajarla. Al hacerlo, una de las rejas que bloquean la puerta por donde cayó la esfera de piedra se levantará.

Regresa a la sala del puente roto y sube a lo alto de la figura de piedra a tu izquierda. Desde esa posición, **dispara al gran medallón** que cuelga del techo, que al caer liberará el **otro pilar móvil** del puente. Arrastra ese pilar hasta cerca de la otra puerta y **usa el gancho en la anilla del techo** para llegar allí 5. Llegado al nuevo pasillo, **camina sobre los mástiles** y deslízate por el muro para sortear el primer **foso con trampas de dardos**.
(VER ARTEFACTO 7)

Corre por el siguiente pasillo hasta llegar a una sala con una palanca. Al acercarte a la palanca, el suelo se hundirá y tendrás que deshacerte de **un par de lobos**. Cuando lo hagas, sube por la rampa de madera y **arroja al piso la jaula** que verás arriba. Arrástrala hacia la columna de la derecha y úsala para subir por ella 6. **Avanza por las vigas que cuelgan del techo** hasta alcanzar la otra columna. Luego balancéate en la barra, trepa por la pared del fondo y asciende por la viga 7. **Salta sobre la palanca y bájala**. Otra puerta de rejas se abrirá en la sala principal.
(VER ARTEFACTO 8)

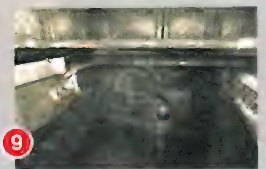
Sube a lo que queda de la planta superior y regresa a la sala principal. Para abrir la última puerta de rejas, sitúate justo encima del grueso marco de la puerta, desde donde podrás ver una **palanca encima de la puerta** de enfrente. **Engánchate en las dos anillas** sucesivas del techo para llegar hasta allí 8 y baja la palanca.

Una vez abiertas las tres rejas, sigue rampa arriba hasta otra sala. Tras el vídeo, el recinto comenzará a venirse abajo. Vuelve corriendo por la rampa **y no te detengas hasta salir del templo**. Al salir del agua, aprieta los botones que aparezcan en pantalla para evitar los ataques de Larson y reducirle.

Artefacto 7
Cuando entres por la segunda puerta de la sala principal, avanza sobre el foso de las trampas de dardos hasta llegar al segundo pilar 9. Deslízate por él: está en el suelo del foso.

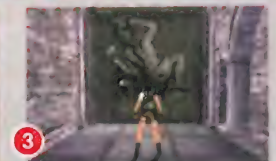
Artefacto 8
Tras bajar la palanca que abre la segunda puerta enrejada, salta a la barra de equilibrios de la derecha y balancéate 10. Usa el impulso para alcanzar la pared de enfrente y trepa hasta el balconcillo, donde lo verás.




» GRECIA: ST. FRANCIS FOLLY





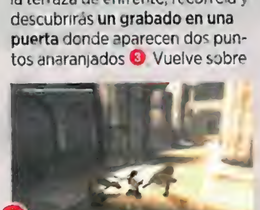
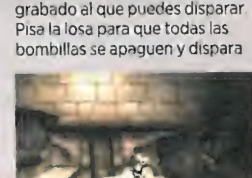


Avanza por el vestíbulo y elimina con la escopeta a **los dos pumas**. Tras el vídeo, trepa por la primera columna del lado derecho del patio 1 y ve saltando y trepando por las siguientes columnas de ese lado. Cuando llegues a la **tercera columna, salta a la del lado opuesto** y luego al balcón. Baja a la plataforma pegada al balcón y engánchate a la anilla para correr por la pared 2. Cuando alcances la terraza de enfrente, recórrela y descubrirás **un grabado en una puerta** donde aparecen dos puntos anaranjados 3. Vuelve sobre tus pasos, **colócate frente a otro grabado idéntico** y pisa la losa móvil para que las luces se apaguen. **Dispara a las dos bombillas** situadas donde estaban los puntos coloreados del otro mural 4. Al encenderse ambas bombillas, la puerta del fondo se abrirá.

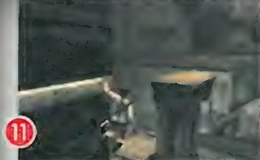
Ve por la puerta recién abierta y recorre el muro hasta un nuevo balcón. En el suelo verás el mismo grabado. **Memoriza las cuatro luces** encendidas y vuelve al grabado al que puedes disparar. Pisa la losa para que todas las bombillas se apaguen y dispara copiando el dibujo anterior. **Las rejas que protegen el globo dorado se abrirán**. Acércate a la esfera y usa el gancho para desprender sus anillas laterales.

El globo caerá de su pedestal y lo podrás empujar. Baja con él hasta el patio de columnas y colócalo sobre la losa móvil circular 6. Una puerta enrejada se abrirá en la terraza del fondo. Sube a la columna más alta para alcanzar ese balcón y, una vez dentro, **baja la palanca que verás en el piso inferior**. La doble puerta que da al patio se abrirá. Sal y dale lo suyo a un **par de pumas** que intentarán sorprenderte 7. **Agarra otra vez el globo, arrástralo** hacia la estancia recién abierta y colócalo sobre una nueva plataforma circular. La puerta enrejada de enfrente quedará abierta.
(VER ARTEFACTO 9)

Tras coger el artefacto, cruza la puerta y baja la rampa en espiral. En cuanto llegues a la gran sala en ruinas, **salta a la estructura central** y usa el gancho para sacar hacia fuera el saliente de la pared del fondo 8. Salta hacia allí y luego ve a tu izquierda hasta alcanzar una terraza. Ahora impúlsate en la barra para llegar a la fachada cercana y **baja la palanca** que verás arriba 9. Al hacerlo, **abrirás abajo la puerta de Poseidón**. Regresa a la estructura central y tira de la anilla que verás bajo la fachada de enfrente: **tirarás una columna de piedra**. Baja hasta situarte junto a ella y tira otra columna que verás a tu derecha 10. **Dispara también al adorno** que cuelga sobre ella y un saliente se moverá. Camina sobre la primera columna caída y alcanza el otro lado 11. »







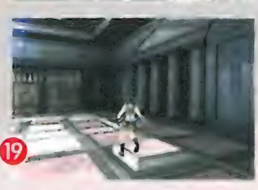














Desde tu nueva ubicación, trepa por las cornisas de la derecha hasta fachada de arriba. **Activa otra palanca para abrir la puerta de Hephaestus**. Ahora desciende por la estructura central hasta poder tirar de otro saliente. Después salta hacia la palanca de tu izquierda y súbete a la columna de la estructura central que está cortada por la mitad (11). Desde el pedestal de la columna salta a la **palanca** que hay un poco más abajo y actívala para abrir la **puerta de Damocles**. Baja hasta el suelo y tira allí de otra **palanca, que abrirá la puerta de Atlas**.

Con las cuatro puertas abiertas, sube al último saliente del que tiraste y **trepa hasta la puerta de Poseidón**. Cruza el vestíbulo y activa otra palanca. **Agárrate al escudo** de la puerta de rejas y subirás con ella (12). Antes de que la puerta descienda, salta a uno de los salientes de las paredes laterales y luego da un brinco hacia atrás y alcanza el **ventanuco de arriba**. Al otro lado, elimina a unas **ratas** y sigue hasta la piscina. Bucea hasta el fondo, baja la **palanca** para abrir las rejas y emerge en la siguiente estancia. Acércate a la **columna de la palanca** y, tras coger el artefacto, sube por ella hasta arriba.
(VER ARTEFACTO 10)

Acércate a la escultura de la ballena y arrastra el **pedestal** que hay junto a ella para que se llene la piscina (13). Bucea y baja la **palanca** que antes te quedaba alta. Vuelve a emerger y **nada al pedestal** que verás en el hueco de la derecha. **Tíralo al agua**. Regresa a la fuente de la ballena y vuelve a taparla con la piedra para que baje el agua. Desciende por la columna central y **tapa con el pedestal la fuente de abajo**. Ahora, baja al fondo y **arrastra el tablado hacia atrás,** evitando que su posición coincida con la de los puentes superiores. Trepa al piso superior y **libera la fuente de la ballena** para que fluya el agua. Vuelve a arrastrar el tablado, colocándolo justo entre las dos pasarelas superiores (14). Activa la fuente de arriba y verás que las tablas quedan justo al lado de un hueco. Salta hasta allí y **desplázate por la pared** hasta acceder a la zona enrejada. Dentro obtendrás la **Llave de Poseidón**.

Vuelve al pabellón de las puertas y entra por la de Damocles. Para superar la **puerta de los pinchos**, engancha el bloque de piedra de arriba y hazlo caer a tirones (15). Después baja la palanca y **bloquea la puerta con la piedra** para que no se cierre y trepa al otro lado. Cuando llegues al **patio de las columnas**, corre a la sala del fondo y verás la **Llave de Damocles** sobre una piedra. **Cógela y aléjate de un salto** para evitar las espadas que caerán. Tu misión ahora es **anular las trampas** que se han activado en el primer patio. Sube por las ruinas en forma de rampa junto a ti y usa el **gancho** para trepar por la pared hasta la columna de arriba (16). Salta desde allí a la estructura de columnas del centro de la sala y luego a la ventana del fondo, donde podrás mover una **palanca**. varias **cuchillas del suelo** de la sala anexa se retraerán.

Regresa a la habitación contigua y ve hacia la derecha hasta que las cuchillas te cierren el paso. Colócate junto a las espadas de tu izquierda y espera a que las de los **cuadrados rojo y blanco** se replieguen. En cuanto lo hagan, sitúate sobre el cuadrado blanco (17). Desde allí, avanza en cuanto puedas hasta la otra cuadrícula blanca situada en diagonal a ti. Acto seguido, muévete hacia la otra casilla blanca también situada en tu diagonal. Sal al otro lado del pasillo. Ahora **camina sigilosamente** a la izquierda, cruza la casilla roja que desactivaste y sube al pilar roto que verás al final del corredor. Salta después al saliente de la pared de al lado y trepa hasta la ventana para mover otra **palanca**.
(VER ARTEFACTO 11)

Vuelve a trepar a esta ventana, sube por el pilar de al lado y salta a una de las columnas centrales. Acércate luego a la otra ventana y **usa el gancho para desplazarte por la pared** y alcanzar la siguiente columna con un salto hacia atrás (18). Ve de pedestal en pedestal hasta encaramarte a la pared opuesta y desplázate a la derecha hasta una cornisa donde verás una **manivela**. Empújala y el portón de abajo se levantará. Escapa de la sala. Sube a la **entrada de Hephaestus** (por el saliente que abriste disparando al adorno) y supera la puerta trampa trepando hasta el ventanuco de arriba.

En la primera sala verás una **esfera electrificada** colgando del techo y varias baldosas que suben y bajan. Fíjate en el patrón que sigue la esfera al electrificar el suelo y evita las descargas mientras pisas las **cuatro baldosas** levantadas de las esquinas (19). Al lograrlo, las rejas del fondo se abrirán y accederás a otra sala con **un gran martillo**.

Empieza agarrando el busto y encájalo en uno de los tres agujeros (20). Después coge la gran piedra blanca y llévala hasta la losa móvil de la izquierda. El **martillo romperá la piedra** y aparecerá otro busto. Arrástralo a otro agujero. Sitúate sobre la losa retráctil y esquiva el martillo cuando caiga. Súbete luego a él y salta a la terraza de la derecha.
(VER ARTEFACTO 12)

Avanza por las varillas, agarra la piedra del fondo y tírala al piso inferior. Al romperse revelará otra estatura que podrás colocar en el último agujero. **Gira las estatuas** para que miren hacia el frente y vuelve a pisar la losa. **Retírate antes de que te aplaste el martillo** y verás cómo las rejas que protegen la llave se retiran. Recoge la **Llave de Efesto**. Vuelve a cruzar el cuarto electrificado y vete. **Baja hasta la entrada de Atlas** y recoge otro artefacto.
(VER ARTEFACTO 13)

Después avanza hasta una manivela. Empújala para que se extienda un puente y crúzalo rápido. Trepa en cuanto puedas por la pared de la izquierda y **baja la palanca** de arriba. Una barra aparecerá sobre el foso. **Sube por la rampa hasta la estatua de Atlas** y dispara desde lo más lejos que puedas a los **adornos circulares** que cuelgan a los lados del gigante. La **esfera caerá** y tendrás que huir rampa abajo. Corre deprisa y, abajo, da un buen brinco para agarrarte a la barra y alcanzar el otro lado (21). La esfera caerá al foso. **Mueve otra vez la manivela** para regresar a la rampa y recoge arriba la **Llave de Atlas**.

Baja a la columna rota de la izquierda y sube por ella hasta el saliente.
(VER ARTEFACTO 14)

Luego baja la palanca para activar el puente y abandona el lugar. Desciende asta las puertas inferiores del patio e **introduce las cuatro** llaves según su color. Sigue por la puerta que se abrirá.

Artefacto 9

Antes de bajar por la rampa en espiral, mira al techo desde donde has colocado la esfera. Verás el grabado de luces. Regresa al mural principal y dispara a las luces como acabas de verlas en el techo. Si lo haces bien, se abrirán las rejas del balcón izquierdo.

Artefacto 10

Pasada la puerta de Poseidón, **dentro de la sala de baños** con una columna central, sumérgete en el agua y mueve la palanca de la parte inferior de la columna. Unas rejas se replegarán en uno de los extremos del recinto (22).

Artefacto 11

Dentro del salón de Damocles, activa la **segunda palanca** y regresa a la estancia donde obtuviste la llave. Está en la ventana antes protegida por espadas.

Artefacto 12

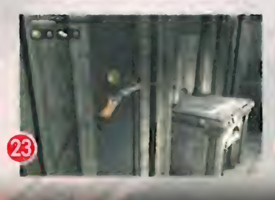
En las **dependencias de Hephaestus**, tras esquivar el primer martillazo y saltar al balcón de la derecha, balancéate en la barra para alcanzar la siguiente plataforma (23). Date la vuelta y lo descubrirás en un oscuro recoveco.

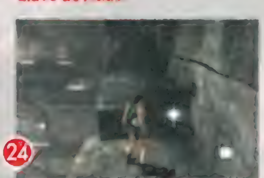
Artefacto 13

Desplázate por la cornisa que hay **bajo la puerta de Atlas** hasta alcanzar una barra de equilibrios. Impúlsate en ella hasta el saliente de al lado, donde hallarás el artefacto junto a unas rocas (24).

Artefacto 14

Tras recoger la Llave de Atlas, sube al saliente de la izquierda donde hay una palanca (25). Gírate, trepa por un peldaño y lo verás escondido entre unas rocas.



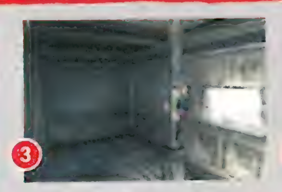




» GRECIA: COLISEO


1


2


3


4


5

Corre por el pasillo mientras eliminas a algunas **ratas** y llegarás a un pequeño cuarto lleno de ruinas. Sube por los restos de la izquierda y desplázate hasta el otro extremo 1 hasta que te puedas arrojar a un **pozo con agua**. Sumérgete y nada hacia la derecha. Después **pasa por debajo de las dos rocas apiladas** junto a uno de los arcos 2, sigue nadando hacia la derecha y asciende.

En la siguiente estancia, empieza acribillando a varios murciélagos y ratas. Súbete a la jaula más cercana a la piscina y salta desde allí hacia los salientes de la izquierda y luego hasta la viga de enfrente 3. Da un brinco para alcanzar el **techo de la jaula de al lado** y después salta por encima de la valla de madera. Una vez fuera del calabozo, sube por la cuesta de arena hasta llegar a **un coso donde un par de gorilas te atacarán**. Usa la escopeta para acabar con ellos mientras corres evitando sus embestidas 4.

Sube a las gradas de la arena por la parte rota de la barrera y trepa por la columna de arriba hasta que puedas saltar a un saliente 5. Desde allí, baja por la ruinas hasta alcanzar la fachada en la que hay una **palanca**. Tira de ella y una de las **puertas enrejadas del ruedo** se abrirá. Regresa a la arena y abate con tu escopeta a las **fieras** que te atacarán. Entra por la puerta recién abierta y baja al calabozo. Al fondo verás una pequeña **jaula oscura subida encima de una jaula más grande**. Súbete a la otra jaula pequeña de la esquina y desde allí **utiliza el gancho** para hacer que la jaula oscura caiga al suelo 6. Arrástrala por las rampas hasta situarla junto a una jaula en cuyo techo brilla la **Llave del balcón**. Usa la jaula negra para ayudarte a subir a ella. En cuanto la tengas, dirígete al balcón donde estaba la palanca y abre con la llave la puerta de rejas del fondo 7. Sube después por la escalera de mano y llegarás a lo alto de la fachada.

A tu izquierda verás una plataforma de piedra. Salta a ella y usa el **gancho** en la anilla del techo para alcanzar la plataforma de enfrente. Cuélgate de su borde y desplázate hasta el extremo donde están las rocas, tras las cuales podrás recoger un par de **pistolas del calibre 50** 8. Descuélgate de la plataforma y engánchate rápidamente de la anilla que verás debajo. Balancéate y salta para asirte de uno de los **bordes del palco en ruinas en el que brilla una luz** 9 **(VER ARTEFACTO 15)**

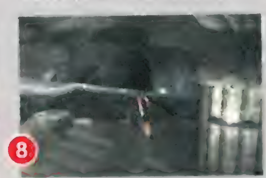
Trepa por el palco, deslízate por la rampa y salta a la terraza más cercana. Sube por la primera columna y salta hacia atrás para alcanzar la segunda. **Cruza la azotea** donde están las estatuas y salta a la roca plana del fondo. Desde esta roca, vuelve a saltar para alcanzar el piso inferior de la fachada. Baja por la rampa y las escaleras. Ya está.

Artefacto 15

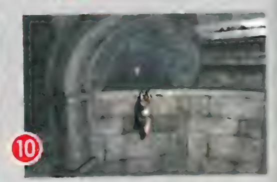
Tras colgarte de la anilla que hay bajo el saliente y alcanzar el palco en ruinas, entra en el pequeño recoveco que verás dentro del palco y recoge el artefacto 10.


6


7


8


9


10

» GRECIA: PALACIO DE MIDAS

Nada más entrar en el vestíbulo, **corre hacia la estatua del fondo** y ponte a sus pies. Desde aquí, dispara a los **tres gorilas** que aparecerán. Eso sí, **no te subas a la mano** desprendida de Midas. Trepa a la parte superior de la estatua y verás una **palanca** justo detrás. Bájala para abrir una compuerta abajo. Ve por ella y no te detengas hasta una gran **sala con tres enormes columnas**. Sigue por la puerta del fondo a la izquierda y descenderás a un **sótano**. Tras acabar con **un par de fieras**, usa el gancho para tirar las vigas de madera que sostienen la base de columna central 1. Coge la **barra de plomo** del pedestal y regresa a la sala de las columnas, ahora cubierta de arena. Continúa hasta el patio de la estatua y sube por la pared a la terraza de la izquierda 2. Activa una **palanca** y abrirás otra puerta abajo.

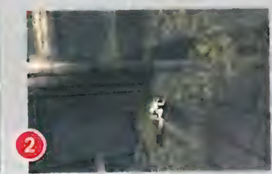
Ve por esa puerta y accederás a una sala con lanzas. Crúzala y sal por el extremo opuesto, donde verás una rampa que lleva a una puerta cerrada. **Arrastra un poco hacia atrás la piedra** de abajo y verás un hueco por el que pasar. Gatea para accionar la **palanca** del otro lado e izar así las rejas de la puerta de al lado. Sube las escaleras y mueve la **palanca** de arriba para elevar las plataformas del piso inferior.

Salta a la plataforma de enfrente y rápidamente a la izquierda para colgarte del borde de la siguiente. Desplázate rodeando esta plataforma con pinchos y salta hacia atrás para asirte a la rampa de al lado. Antes de caer, brinca para agarrarte al saliente de enfrente y salta a la plataforma con pinchos. Trepa, ve al borde opuesto y salta atrás para alcanzar el siguiente pilar blanco 3. Allí, salta a la rampa de enfrente, luego al saliente, al otro saliente de la izquierda y, por último, a la siguiente columna con pinchos arriba. Bordéala y salta hacia atrás para alcanzar la grieta del pilar blanco de al lado. Rodéalo rápidamente y salta hacia atrás para entrar en el hueco donde brilla un objeto, otra **barra de plomo** **(VER ARTEFACTO 16 y RELIQUIA FIGURITA LECHUZA)**

Vuelve a la sala de las columnas cubiertas de arena y sube por las escaleras a la terraza superior. Desde allí, salta por las piedras de la derecha hasta un saliente. Usa el **gancho** para correr por la pared justo encima de la puerta y salta hacia atrás para subirte a la piedra que sobresale.

Tras el punto de control, salta a la columna blanca de abajo y después avanza entre las ruinas para llegar al balcón de la izquierda. Avanza por el pasillo, elimina a otra pareja de **gorilas** y llegarás a uno de los **balcones del patio de Midas**. Baja la **palanca** para abrir una compuerta detrás de la estatua y corre hasta allí. Avanza por el pasillo y accederás a una enorme sala con varias **plataformas que escupen fuego**. Salta a la primera plataforma y, desde allí, a la que se encuentra a la derecha. **Zambúllete en el agua** y, procurando que no te alcance el **cocodrilo**, baja la **palanca** que verás en la base de la plataforma 4. Un gran pilar se elevará sobre la plataforma. Trepa hasta lo alto del pilar y después salta hacia atrás para alcanzar una terraza. »


1

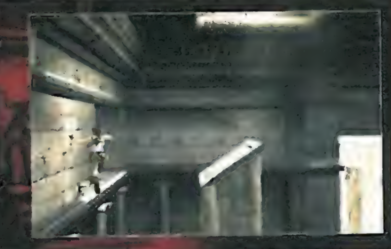

2

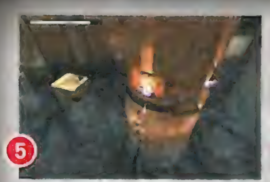

3

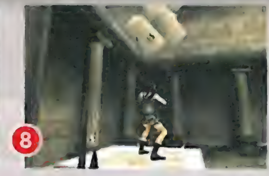

4

» RELIQUIA: FIGURITA LECHUZA ATENIENSE

Realiza la primera parte del recorrido sobre las plataformas y, tras subir al primer saliente de la pared, da un buen salto en diagonal para alcanzar la cornisa del hueco que verás a tu izquierda. Vale, no es fácil, pero tampoco es excesivamente difícil. Calcula las distancias y listo.
Una vez dentro del hueco todo es mucho más sencillos. Revisa bien la zona y, tras unas piedras, podrás recoger la reliquia que andabas buscando. Al final no era tan difícil...






Acciona la palanca que verás allí y otra plataforma emergerá en el lago. Mientras esquivas las **llamaradas de fuego**, acércate a la plataforma emergida y salta a la parte inferior de la columna adornada con grabados de leones 5. Salta después a la piedra flotante de al lado, sube por la escalerilla y baja la **palanca** de arriba. Otro pilar emergerá en una plataforma cercana. Vuelve a colgarte de la columna de los grabados y sube por ella mientras esquivas las llamas 6. Salta a la plataforma de al lado y sube igual a lo alto del nuevo pilar de piedra. Luego brinca hacia atrás para alcanzar una nueva terraza y coge la **barra de plomo** **(VER RELIQUIA PROTOMO)**

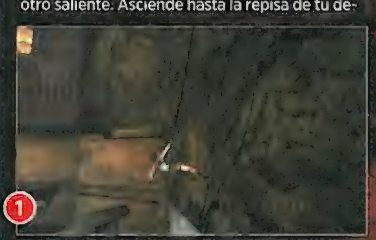
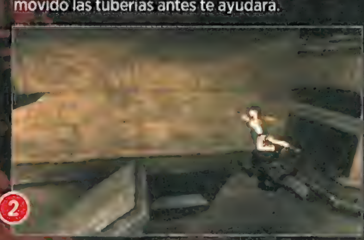
Regresa al patio de Midas y coloca las barras sobre la mano desprendida de la estatua para hacerlas de oro 7. Coloca las barras en los **tres huecos del soporte de la estatua** y abrirás el acceso de la piscina del patio.

Artefacto 16

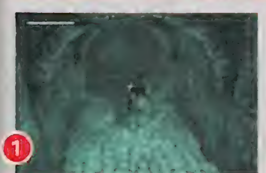
Tras recoger la segunda barra de plomo, baja el piso inferior y usa el gancho para tirar un cúmulo de piedras que bloquea el acceso a un hueco en una esquina 8. Después, **acciona la manivela** para elevar las plataformas y realiza el mismo recorrido que para llegar a la barra de plomo, solo que, al alcanzar el último saliente de la pared, ve a la plataforma de la derecha en lugar de al saliente izquierdo 9. Desde allí, podrás saltar al hueco y coger el artefacto. Para que te dé tiempo, haz el recorrido a toda prisa, saltando sobre la primera plataforma incluso antes de que este elevada del todo.

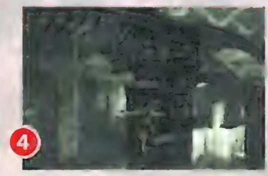
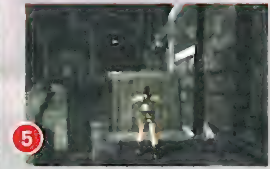
» RELIQUIA: PROTOMO DE GRIFO

Ve a la terraza de la izquierda y tira con tu gancho de la anilla de la columna más cercana. Moverás los conductos, bloqueando algunas llamas. Desde la terraza donde bajaste la primera palanca, corre por la pared derecha con el gancho y agárrate al saliente del fondo 2. Déjate caer a la rampa y salta rápidamente para asirte a otro saliente. Asciende hasta la repisa de tu derecha y salta atrás para alcanzar otra rampa 3. Avanza por las barras de equilibrio y llegarás al pedestal de un pilar. Salta a la siguiente rampa y pulsa ✖ rápidamente para agarrarte al ventanuco donde hay una palanca. Bájala y el pilar de arriba subirá y aparecerá la reliquia a sus pies. Debes llegar en menos de 50 segundos. Haber movido las tuberías antes te ayudará.

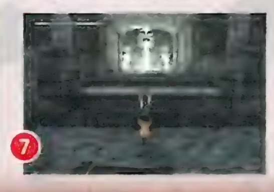
» GRECIA: TUMBA DE TIHOCAN



Bucea por el túnel submarino hasta un cuarto con paredes de piedra oscura 1. De camino puedes **ascender por la gruta donde brilla una luz** blanquecina para coger aire. Ya en el cuarto, **mueve la caja que bloquea** la salida hasta la esquina de la siguiente estancia para llegar a la **palanca**. Bájala y se abrirá una trampilla en el suelo. Baja por ahí y sigue adelante hasta lo alto de una enorme sala en cuyo fondo se abre una piscina. Comienza **balanceándote en la barra de la derecha** y haz "rappel" luego por la pared para alcanzar el **puente partido** 2. Recoge la **munición para subfusil,** date la vuelta y salta al hueco de la pared de enfrente, donde podrás coger **munición para pistola**. Baja al piso inferior y sigue recto hasta encontrarte con un **cocodrilo**. Para acabar con él, sitúate en un lugar alto y acribíllale 3. Sigue avanzando y actúa igual con otro **cocodrilo**. Un poco más adelante encontrarás una **manivela**. Empújala para vaciar la piscina y elimina desde tu posición al **cocodrilo** de abajo.

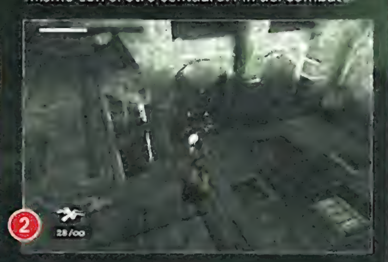
Una vez despejada la zona de reptiles, vuelve donde mataste al segundo cocodrilo y sube por la pared y la **barra metálica** hasta lo alto del puente. Aquí **tendrás que dar un buen salto** desde el hueco de la pared al pilar del puente 4. Dirígete a la pared por la que puedes hacer "rappel" y recórrela hasta la terraza del fondo enganchándote a las dos anillas. Avanza por la terraza sorteando las partes rotas y balancéate en las dos varillas para alcanzar otro balcón. Aquí **empuja la caja de madera** para hacerla caer al piso de abajo 5. Sigue adelante desplazándote por la pared y usando las sucesivas barras hasta otro balcón en el que arrojar **otra caja al vacío**. Vuelve abajo, **tira las cajas a la piscina vacía** y colócalas sobre las losas móviles.

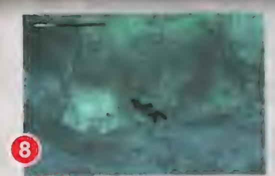



Llena de nuevo la piscina y usa el gancho para arrastrar la nueva caja flotante por las rampas cuyas rejas acabas de retirar, exactamente hasta lo alto de la rampa izquierda 6. Regresa de nuevo a lo más alto y mueve la **manivela** para inundar la estancia de agua. Nada hasta el otro extremo, recoge el artefacto y usa la caja flotante para alcanzar la repisa del hueco desde donde vierten agua las fuentes con forma de cara 7.
(VER ARTEFACTO 17)

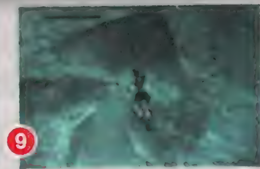
» ENEMIGO: GUARDIANES CENTAURO

Comienza corriendo en círculos mientras esquivas las bolas de fuego de los guardianes y disparas a uno de ellos. Cuando su indicador de rabia se llene, ambos se alzarán sobre sus patas traseras y sus ojos se pondrán verdes. Deja de apuntarles o sus rayos te convertirán en piedra. En cuanto vuelvan a su estado normal, sigue disparando a cualquiera de los dos hasta que su barra de furia vuelva a llenarse. Entonces uno de ellos se abalanzará sobre ti. Esquívalo con la evasión de adrenalina y dispárale en la cabeza en cuanto el círculo rojo se ilumine sobre ella. El centauro quedará aturdido unos segundos, que debes aprovechar para lanzar tu gancho sobre su escudo y despojarle de él a tirones 1. Repite la táctica y quítale también el escudo al otro guardián. Cuando estén desprotegidos, sitúate cerca de los escudos caídos y sigue disparándoles. Cuando se alcen para lanzarte los rayos, levanta uno de los escudos y reflejarás el haz verde, convirtiendo al guardián temporalmente en piedra 2. Dispárale una rápida ráfaga de tiros y su barra de vida empezará a menguar. Repite la táctica hasta hacerlo añicos y después haz lo mismo con el otro centauro. Fin del combate.


8

Sumérgete en la siguiente piscina y déjate arrastrar hasta caer en una cueva. Bucea y **sigue al pez** que verás 8 para emerger poco después junto a la fachada de un templo funerario.
(VER ARTEFACTO 18)


9

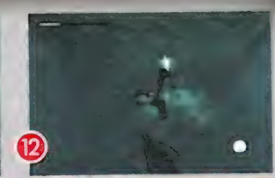
Acércate a la parte central de la orilla y bucea por la gruta que descubrirás al fondo 9. Tras emerger en una pequeña cueva, acciona la **palanca** y abrirás la puerta del templo. Entra y ve a la sala de la izquierda. Tras el vídeo, pulsa la **combinación de botones** que aparece en pantalla 10. Ya con el **Scion de Tihocan** en tu poder, deberás librar una feroz batalla contra una peligrosa pareja de enemigos.
(VER GUARDIANES CENTAURO)


10


11

Artefacto 17

Antes de subir a la caja flotante y salir por el pasillo del fondo, sumérgete y verás una **palanca** en una columna 11. Acciónala y retirarás las rejas que lo protegen en el fondo de la piscina.


12

Artefacto 18

Cuando salgas a la superficie y veas el templo frente a ti, nada a tu izquierda y sumérgete. Bucea hasta entrar por una estrecha gruta que verás abajo 12 y recoge dentro de ella el artefacto.

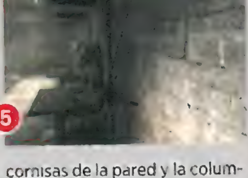
» EGIPTO: TEMPLO DE KHAMOON


1


2


3


4


5

Corre hasta alcanzar una estancia llena de piedras y ruinas y déjate caer abajo. Una vez allí, usa el gancho en las dos columnas de los lados para derrumbarlas 1. Después **arrastra hacia fuera la piedra de la izquierda**, recoge los **suministros**, y sube al resto de la columna caída. Acto seguido, trepa por la pared que tienes a tu espalda y balancéate en la barra para llegar hasta la columna inclinada 2. Salta **justo al final de la rampa** para alcanzar el saliente de enfrente, ve por las barras y luego trepa por la pared hasta alcanzar el hueco de arriba. **Cuélgate del símbolo del escarabajo** para llegar a la repisa superior y cruza la siguiente estancia aupándote en la doble barra central. En la siguiente estancia, una **pantera** escondida se abalanzará sobre ti. Salta a la cornisa de enfrente para eliminarla desde allí sin problemas.

En el patio ajardinado al que llegarás aparecerán dos **momias felinas**. Selecciona tu mejor arma mientras esquivas sus bolas de fuego y acaba con ellas de unos cuantos disparos 3. Sube por las columnas agrietadas que se levantan junto a la esfinge de la izquierda y **dispara al símbolo** que verás junto a la gran puerta. A tu izquierda, encima de la puerta, se desplegará una barra. Impúlsate en ella para alcanzar la siguiente terraza antes de que vuelva a replegarse 4. Sigue por las columnas, salta a la escalerilla de la derecha y sube a la cabeza de la esfinge.
(VER ARTEFACTO 19)

Cuélgate de la anilla de arriba y balancéate para llegar a las siguientes columnas. Haz "rappel" por la pared del fondo y avanza hasta accionar la **palanca** que hay tras la esfinge. Entra por la puerta que se ha abierto abajo y avanza por el pasillo hasta una sala llena de esfinges. **Un par de panteras** saldrán corriendo hacia ti. **Súbete a la piedra** junto a la entrada para acabar con ambas. Acciona después la **palanca** del fondo de la sala y carga tu escopeta para eliminar a otras **dos panteras**.

Baja de nuevo la palanca para que las estatuas vuelvan a aproximarse entre sí y corre rápidamente por ellas hasta engancharte a la anilla de la pared izquierda del fondo 5. Desde allí, trepa por la pared y la puerta para entrar por el **ventanuco** opuesto. Ya en el siguiente pasillo, machaca a unas cuantas **ratas** y utiliza la **piedra móvil** para superar la barrera de rocas 6. Cruza el siguiente foso utilizando las barras metálicas y llegarás a un patio dedicado a la diosa felina Bast, donde te espera una pareja de **cocodrilos**. Tras darles su merecido, sumérgete en la piscina, tira de la **palanca** y nada hacia tu izquierda para atravesar la verja antes de que se cierre.

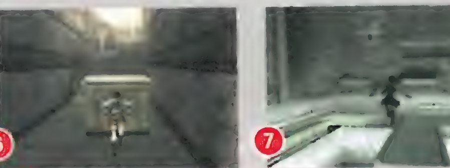
En la nueva piscina cubierta, sube por el símbolo del escarabajo y corre por la **terraza móvil** hasta alcanzar el saliente blanco de la pared opuesta 7. Salta al saliente de la izquierda y, cuando la terraza vuelva a desplegarse, corre para subir por el siguiente escarabajo y alcanzar otro saliente. Desde allí, salta al balcón de tu derecha. Ve por los salientes hasta llegar al **pedestal de la viga** y entra en el hueco de al lado, donde podrás activar otra **palanca**. Regresa a la estancia anterior y **arrastra la caja** que ha caído hasta situarla debajo del balcón opuesto, justo en el extremo más cercano a los salientes de la derecha. Trepa por los salientes hasta el balcón y después sube por la pared impulsándote en los escarabajos 8. Cuando alcances el balconcillo más alto, lanza el gancho para hacer bajar el portón de la terraza de enfrente. Luego aprovecha la anilla del techo para llegar hasta allí antes de que el portón se cierre. Llegado al otro lado, acciona la **palanca** y verás que tanto el portón como una trampilla de la estancia anterior caen de golpe. Agárrate a la puerta derecha de la trampilla y emplea la barandilla para llegar arriba. Luego baja la **palanca** de tu izquierda.

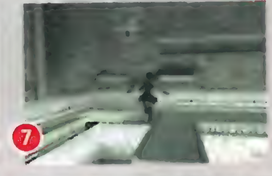
Una trampilla se abrirá bajo la estatua de Bast. Avanza enganchado a las anillas del techo hasta poder aterrizar sobre el techo del santuario.
(VER ARTEFACTO 20)

Acaba con la pareja de cocodrilos que aguardan abajo y entra por la trampilla recién abierta. Pronto llegarás a una sala de piedra con una gran columna central. Empieza acribillando a las **tres panteras** de abajo y luego abre las verjas de la derecha para finiquitar a un par más. Luego trepa por las cornisas de la pared y la columna central hasta llegar a lo alto 9. Recoge los **suministros** del lado izquierdo de la sala y sigue por el pasillo que se abre junto a la columna central. Una **pantera** te recibirá en la siguiente estancia. Tras matarla, asciende por la **escalerilla** que verás tras la ventana del fondo y llegarás a una sala donde habrás de abatir a una nueva **momia**.

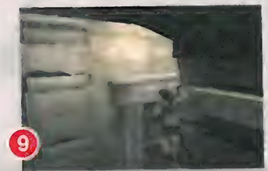
Después sube por la escalerilla del cuarto anexo, baja la **palanca** de arriba y cruza rápidamente la sala de las esfinges saltando por los pedestales 10. Acciona la **palanca** del fondo y vuelve a la sala de la gran figura del escarabajo. Súbete a las piedras de la esquina y corre por la pared para luego saltar hacia atrás y agarrarte al saliente del fondo.
(VER ARTEFACTO 21)

Salta desde el saliente a la varilla que cuelga de la figura del escarabajo alado y abrirás una trampilla en el suelo 11. Ya abajo, ve por la puerta que se abre junto al **montículo de arena** y accederás a un recinto gobernado por **cuatro pequeños obeliscos** en cada uno de los cuales aparece un símbolo. »


6


7


8


9

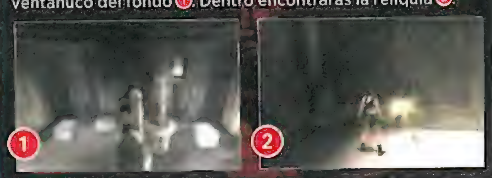

10


12



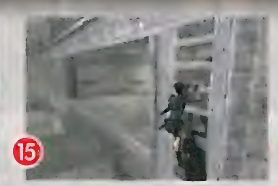
» RELIQUIA: GATO MOMIFICADO

Cuando tengas las cuatro piedras de los símbolos elevadas, sube por la pared situada a la derecha de la puerta cerrada y desplázate hacia las columnas de la derecha. Salta por las cúspides de las cuatro piedras hasta poder entrar por el ventanuco del fondo 1. Dentro encontrarás la reliquia 2.


1 2


13


14


15


16


17

En la parte inferior de las columnas de las paredes verás unas **piedras móviles** que esconden un acceso hacia diversos habitáculos, algunos decorados con símbolos y dibujos de egipcios (13). **Comienza a retirar las piedras** y a revisar los habitáculos (te llevarás alguna sorpresa). Cuando entres en uno en el que aparezca el símbolo de uno de los obeliscos, debajo de éste emergerá un **mecanismo giratorio** con **4 dibujos**. Sal y coloca de cara a la puerta cerrada el dibujo egipcio que hayas observado en el cuarto donde viste el símbolo de esa piedra (14). Por cada uno que coloques bien, escucharás el chasquido de un cerrojo. Cuando coloques los cuatro la puerta se abrirá.

Artefacto 19

Justo encima de la **cabeza de la esfinge** de la derecha puedes ver un ventanuco rectangular (15). Entra por él y deslízate por el estrecho hueco que verás en una de sus paredes. Accederás al habitáculo del artefacto.

Artefacto 20

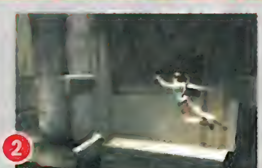
Lo verás cuando caigas al **techo del templete de Bast** (16).

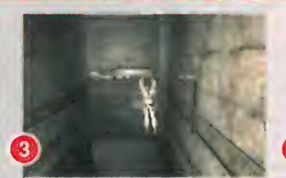
Artefacto 21

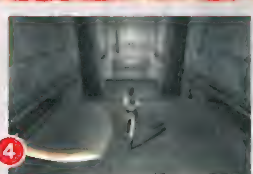
Tras asirte del saliente de la pared en la estancia de la **gran figura del escarabajo**, avanza por las vigas y las columnas (17). Impulsándote en la siguiente anilla alcanzarás una cornisa donde está el artefacto que andabas buscando.

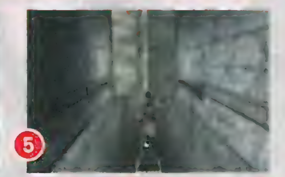
» EGIPTO: **OBELISCO DE KHAMOON**


1


2


3


4


5

Nada más llegar al patio, acciona la **palanca** de la derecha para que baje el puente y después recoge el **Ojo de Horus** en el gran obelisco central. Baja por la escalerilla del lado izquierdo y **salta sobre el agua** para cruzar la puerta de la derecha. Dentro del pasillo, **pasa corriendo por las compuertas** que se abren y se cierran (1) y llegarás a una sala con **un extraño símbolo**. Salta para agarrarte al símbolo y una columna se replegará a tus espaldas. **Baja saltando hacia atrás** y súbete a la columna antes de que vuelva a izarse. Una vez arriba, trepa por los salientes y acaba con los **murciélagos** que te ataquen. Después alcanza con largos saltos la terraza del fondo y baja la **palanca** que verás. Sube por las columnas de la terraza central, salta para situarte **encima de la lanzadera de dardos** y aprovecha la barra de al lado para impulsarte hacia el balconcillo más próximo.

Continúa trepando hasta la terraza superior y crúzala de un extremo al otro colgándote de los bordes y saltando entre salientes (2). Recorre la pared del mural con tu cuerda y desplázate por las siguientes cornisas y columnas **evitando las flechas**. Arriba del todo, coge el artefacto, salta al balcón de la derecha y sube la rampa (VER ARTEFACTO 22).

En el cuarto de arriba, acaba con una momia y cruza rápido el foso antes de que las varillas bajen (3). Supera un par de compuertas-trampa y llegarás a lo alto del obelisco. Desplázate rápido por las cornisas de la derecha y acciona la **palanca** junto a la puerta. Caerá otro de los puentes y las **rejas de enfrente se abrirán**. Ve por esta puerta y **supera las trampas de cuchillas** giratorias avanzando justo por el centro del pasillo y el foso (4). En el siguiente gran patio, baja al piso inferior por la **doble rampa y elimina a la momia**. Después baja la **palanca** de la pared para retirar las rampas y abrir un par de rejas. (VER ARTEFACTO 23)

Ve por la puerta de la derecha y avanza cuidadosamente por los pedestales mientras evitas las cuchillas y los portones (5). De vuelta al patio del obelisco, balancéate en las barras hasta llegar al último puente caído y recoge el **Ankh de Isis**. Sigue por la siguiente puerta, **avanza agachado para sortear las cuchillas** giratorias, evita las compuertas y llegarás a lo alto de otra gran estancia. **Cuélgate del símbolo dorado** de la izquierda y las paredes de la sala se llenarán de cuchillas giratorias. Desde donde estás, **avanza rápido por los salientes** evitando las cuchillas y alcanzarás un balcón. Cruza al otro lado colgándote de la **anilla** de arriba (VER ARTEFACTO 24).

Ahora, baja un par de escalones y desplázate hacia la derecha por las cornisas evitando las tres cuchillas. (VER ARTEFACTO 25)

Sigue bajando hasta el piso y emplea una buena arma para acabar con **tres momias** (6). Despejada la zona, trepa hasta la puerta de enfrente y llegarás a un pasillo con otra **trampa de cuchillas**. Rueda hacia delante para esquivar las altas y salta para superar las más bajas. Después supera la siguiente trampa saltando de pedestal en pedestal y acciona la **palanca** del fondo. **Regresa al patio de las cuchillas** y haz "rappel" por el mural de la izquierda para regresar a la entrada por donde viniste. Regresa desde ahí a la sala del obelisco y cruza el puente recién caído para coger el **Escarabajo de Osiris**.

Regresa a la sala de las rampas que se transforman en escaleras y trepa hasta entrar por la puerta de arriba (7). Siguiendo el pasillo llegarás de nuevo a lo **alto del obelisco**, donde podrás bajar una palanca situada a tu izquierda. El último puente caerá. Baja hasta allí y recoge la última pieza, el **Sello de Anubis**.

Tírate a la piscina y entra por la gruta que se acaba de abrir bajo el agua (8). En la siguiente estancia, tira de la **palanca** y sube la escalerilla para volver a la **sala de las esfinges**. Sigue por la puerta del fondo y llegarás al patio de las esfinges, donde tendrás que abatir a un **centauro**. Ahora **coloca las 4 piezas en sus huecos correspondientes del obelisco gris**.

Artefacto 22

Tras bajar la palanca del patio del símbolo, trepa hasta arriba lo más rápido que puedas (que debe ser mucho). Impúlsate en la barra de la izquierda, la que se acaba de desplegar, para alcanzar el balcón donde se acumulan algunas rocas. Está tras ellas.

Artefacto 23

Tras bajar la palanca del patio de las rampas, usa la piedra para trepar por los salientes y luego recorre la pared con la cuerda. Al llegar a los **tres peldaños grandes**, salta al escalón inferior de la escalera del otro lado (9). Sube la escalera, recorre la pared de tu izquierda y salta hacia atrás para engancharte a otra anilla. No avances más y déjate caer sobre el último peldaño grande.

Artefacto 24

Al principio del primer patio donde aparecen las cuchillas de las paredes, engánchate a la anilla para recorrer el mural del fondo y salta hacia atrás para asirte al saliente de tu espalda (10). Toma impulso en la barra para alcanzar el saliente del fondo y sube a recogerlo cuando la cuchilla no pase cerca.

Artefacto 25

Justo antes de bajar para enfrentarte a las tres momias, ve a la izquierda evitando las 3 cuchillas giratorias. Continúa por el saliente hasta el recoveco donde se esconde el artefacto.

6

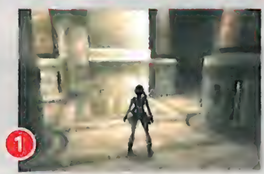

7


8


9


10

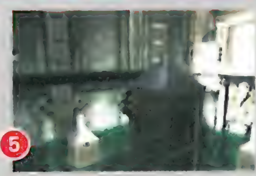
EGIPTO: SANTUARIO DE SCION


1


2


3


4


5

Sube por la gran escalera y extermina a la pareja de **momias** que saldrán a tu encuentro. Después tendrás que **resolver un puzzle** consistente en mover más mecanismos giratorios con jeroglíficos. Para descubrir la orientación correcta, lo que has de lograr es que **todos los dibujos iguales se miren entre sí** (1). Puede mover los mecanismos tirando de las agarraderas, pero si sólo las tocas harás girar exclusivamente el mecanismo situado a tu izquierda. Una vez que resuelvas el enigma, una columna se elevará en el suelo y podrás trepar por ella.

Sube por los salientes y avanza hasta una trampa de compuertas aplastadoras. Supérala ayudándote de los salientes y accederás a una sala gobernada por una **gran esfinge**. Como no puedes alcanzar las palancas de los extremos, baja por la **escalerilla de la derecha** y sube después por la escalera frente a la puerta de la esfinge. Muévete por los salientes y las barras (2), sube la siguiente escalerilla y avanza por la rampa. **Trepa por la columna agrietada** que verás a un lado y, una vez arriba, acaba con los **demonios alados**.

Despejada la terraza, ve por las anillas hasta **la cabeza de la esfinge** y recoge de allí un **subfusil mini dual** (3). Regresa al **balcón de piedra** y sigue adelante impulsándote en la varilla negra. Baja por la siguiente terraza para accionar la **palanca** de abajo y después entra por la puerta que se abre a tu derecha. Dentro del pasillo, cruza sobre el **foso esquivando las compuertas** y llegarás a otro gran patio con piscina en el que un rayo de luz ilumina un mural. Para resolver este **puzzle**, comienza **bajando por la doble escalerilla** que verás a la derecha de la entrada. Desplázate luego por la cornisa del mural, recoge el artefacto y salta al saliente del fondo. (VER ARTEFACTO 26)

Desde ahí, rápidamente, avanza por las barras y sube por los salientes de la pared opuesta. Salta a tu izquierda desde el penúltimo saliente más alto y quédate colgado justo **debajo del símbolo** mientras la tabla vertical desciende (4). Al llegar abajo, el **símbolo quedará asegurado**, un puente se desplegará parcialmente y **una de las columnas se elevará**. Dirígete a nado a los salientes de la esquina opuesta y trepa hasta colgarte del peldaño más alto de la tabla móvil para hacer que el símbolo quede asegurado. Otra columna ascenderá. Trepa por ella para alcanzar el puente superior (5) y Repite la operación con la tabla y el símbolo que verás frente a ti.

Con tres de los cuatro símbolos asegurados, vuelve a subir al puente y avanza por las barras del fondo hacia la derecha. Cuélgate de la última tabla y asegura el símbolo restante. Cuando la última columna suba, asciende por las escalerillas hasta la entrada y baja la **palanca** que verás al final de las escaleras (6). Después baja de nuevo y entra por la puerta que se ha abierto en el mural, que se cerrará de golpe.

Prueba tu nuevo subfusil con la **momia** que te ataque y recoge la **Llave Ankh** del pedestal.

Ve ahora a la salida que se ha abierto abajo y regresa a la sala de la esfinge, donde te espera un **centauro**. Acaba con él, sube otra vez por la escalera frontal a la esfinge y desplázate por la pared hacia la izquierda. Sube por las piedras y las columnas hasta poder saltar a los salientes del muro derecho, situados junto a la primera de las tres columnas (7). Trepa hasta la terraza superior, elimina a otra pareja de **demonios voladores** y avanza por las barras hasta llegar a la otra puerta. Acciona la **palanca** para subir la plataforma de las escaleras y entra por la puerta.

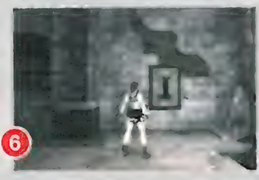
Tras superar un par de trampas de aplastamiento (en la segunda, agáchate en la última plataforma para evitar ser aplastado) (8), llegarás a una sala exacta a la de donde recogiste la Llave Ankh. Nada más entrar, baja por las escalerillas de la izquierda e impúlsate luego en las varillas para alcanzar la pared opuesta. Desde ahí, salta a la tabla vertical de tu izquierda, trepa hasta el símbolo mientras bajas y asegúralo (9). Nada hasta el símbolo de la pared opuesta y procede igual.

Asciende por la columna recién alzada y salta hacia atrás para alcanzar la repisa que verás (10). Desplázate hacia la tabla más cercana y asegura el símbolo. Por último, sube hasta el puente, **recorre el mural izquierdo** ayudándote de la anilla de arriba y asegura el último símbolo. **Con las cuatro columnas elevadas,** baja la **palanca** que hay cerca de la entrada y la puerta-mural de abajo se abrirá. Baja hasta allí, finiquita a una momia y recoge la segunda **Llave Ankh**.

Con las dos llaves en tu poder, regresa al patio de la gran esfinge y elimina a la **pareja de centauros**. Acércate a la puerta de la esfinge y ábrela colocando en los huecos las llaves (11).

Dentro de la esfinge, baja la esfera de piedra por las rampas, usándola también para aplastar las **ratas** que te incordien. Déjala caer a la gran piscina de la nueva estancia y tírate después. Nada hasta situarte entre las dos estatuas, justo donde el **símbolo dorado**, y desde ahí **bucea en picado** hasta poder bajar un **palanca** casi al fondo (12). Sube después por los salientes de la estatua de la izquierda y emplea la cuerda para alcanzar la escalerilla del fondo (13), unos metros por encima de la **palanca** que has bajado.

Ve después por los salientes de la pared izquierda hasta el regazo de la misma estatua. Verás **cuatro figuras de escarabajos** y cuatro grabados en el suelo también de escarabajos. Dispara a los de arriba hasta que todos queden en la misma posición que los dibujados (14). Acciona la palanca que acabas de desproteger y el agua subirá hasta alcanzar un nivel intermedio. »


6


7


8


9

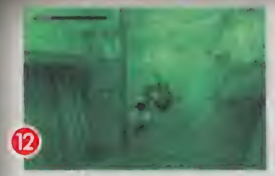

10


11

RELIQUIA: ÍDOLO DE HORUS

Arroja al agua la piedra dorada que puedes ver a la altura de las rodillas de la gran estatua de la derecha.
Después, baja el nivel del agua y vuelve a colgarte del símbolo del costado de la estatua para que bajen las rejas. Entra de nuevo por ahí, ahora aupándote en la caja. Una vez arriba, baja hasta alcanzar el saliente circular de la pierna izquierda de la estatua (1) y cuélgate después del símbolo dorado de la pared. Verás que unas rejas se abren junto a la cabeza de la estatua. Vuelve a subir el nivel del agua con las dos palancas y recoge la reliquia (2).




12


13


14


15


16

Sube por la escalerilla y desplázate por los salientes de la derecha hasta poder saltar a un costado de la otra estatua. Cuélgate del **símbolo dorado** y se abrirán unas rejas bajo el agua. **Bucea rápidamente** para atravesarlas antes de que se cierren y saldrás a la parte media de esta estatua. **Dispara a los escarabajos** para que queden igual que los del grabado que acabas de ver bajo el agua al pasar las rejas móviles 15 **(VER RELIQUIA ÍDOLO DE HORUS)**

Bucea hasta la primera estatua y entra por el hueco que verás sobre la **palanca** de allí. Fuera del agua, trepa hasta poder situarte sobre la cabeza de la estatua. Cuélgate del siguiente **símbolo dorado** y el agua subirá de nuevo, dejándote junto a una puerta opuesta a por donde has entrado.

Ve por el pasillo y llegarás una sala con columnas donde serás recibido por una doble pareja de **centauros y momias**. Usa tus mejores armas para acabar con ellos 16. Después comienza a avanzar por las columnas de la derecha y, en cuanto puedas, engánchate a la anilla que cuelga en la **malla dorada del techo**. Balancéate en diagonal para poder alcanzar la penúltima **columna roja** del otro lado y salta después a la siguiente. **(VER ARTEFACTO 27)**

Salta a la repisa más cercana 17 **e introduce uno de los Sciones**. Vuelve a trepar por las primeras columnas y recorre la pared derecha con la cuerda hasta poder saltar hacia atrás a una de las columnas grises. Sigue hasta llegar a la otra repisa e **introduce el segundo Scion** 18. Entra en la sala recién abierta y, tras el vídeo, **pulsa los botones** que aparezcan en pantalla y salva a Lara.

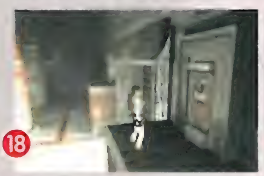
Artefacto 26

Dentro de la **estancia del rayo de luz solar**, desplázate por la cornisa del mural hasta poder recoger un artefacto situado a un lado de éste 19.

Artefacto 27

En la sala de las **columnas rojas y grises**, tras alcanzar con la cuerda las columnas rojas del fondo, salta hasta la columna gris de al lado y trepa por ésta hasta situarte a la altura de un hueco donde descansa el artefacto 20.


17


18


19

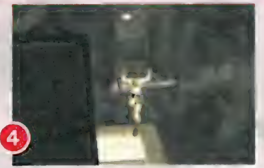

20

» ISLA PERDIDA: **MINAS DE NATLA**


1


2


3


4


5

Avanza nadando unos metros hacia la orilla y después **atraviesa la cascada** de la derecha para entrar en un túnel secreto 1. Sube a la parte alta de la cueva y desplázate por las barras, salientes y cajas hasta alcanzar la cuerda que cuelga del techo. **(VER ARTEFACTO 28)**

Salta al saliente que verás junto a la cascada y después al balcón de al lado. Gírate y podrás entrar por una oscura gruta que te conducirá a una zona de **extracción de minerales**. Una vez allí, acércate a la **cabina acristalada** de la derecha y **arrastra la caja** amarilla para situarla cerca de ella 2. **(VER ARTEFACTO 29)**

Sigue el raíl hasta la zona izquierda de la mina y súbete al vagón de carga del fondo para coger un **fusible rojo** 3. Vuelve sobre tus pasos, sube por la escalera al puesto de control e **introduce el fusible en la ranura de las luces rojas**. Aprieta el **botón verde** de al lado y un contenedor colgante se moverá hasta colocarse sobre la cabina. Sube por la caja amarilla al techo de ésta y desde allí entra en la estrecha gruta que ahora verás 4.

Recorre la gruta hasta caer sobre un andamiaje de madera, salta a la plataforma contigua y trepa por los salientes de la pared opuesta. Da un buen brinco para alcanzar el siguiente andamiaje y avanza hasta otra **caja amarilla**. Arrójala al suelo, salta a la siguiente plataforma y desde ella podrás ver brillar un **fusible verde** en un piso inferior 5. Baja a por él y regresa al piso superior por la escalera del fondo.

Introduce el fusible en la ranura de las luces verdes y aprieta el pulsador verde para desplazar más el contenedor. **Pulsa ahora otra vez el pulsador verde** (junto al fusible rojo) y desplazarás todavía más el contenedor hacia el andamiaje sobre el que se abre otra gruta. Súbete al borde del contenedor y salta hacia atrás desde su esquina derecha para alcanzar el entarimado 6.

Entra en la gruta, coge el camino de la derecha, baja por las sucesivas escalerillas y llegarás al nivel inferior del lugar donde cogiste el fusible verde. Baja por los salientes y recoge el **fusible azul**. Para salir de ahí, trepa por las tuberías del fondo, salta al mecanismo giratorio 7 y desplázate por los siguientes salientes hasta alcanzar de nuevo la gruta.

De vuelta a la cabina de control, coloca el fusible azul y mueve el contenedor hasta situarlo sobre la cabina acristalada. Aprieta el **botón verde** cercano a la ranura azul y harás que el contenedor destroce el techo de la cabina. Entra en la cabina por el techo derruido y recupera tus **pistolas** 8. Sal de la cabina rompiendo algún cristal y, tras hacerte con la reliquia, dirígete a la sala de control del fondo de la mina. **(VER RELIQUIA)**

Para entrar en ella, acerca a la caja amarilla a los contenedores apilados junto al vagón, súbete a éstos y destroza a balazos los cristales de la sala de control 9. Después sube a la sala, **pulsa el botón verde** y baja de nuevo para arrancar el **vagón perforador**.


6

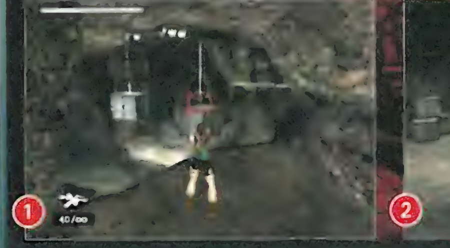

7


8


9

» RELIQUIA: CÁLIZ DEL TORMENTO

En cuanto recuperes tus pistolas, regresa a la cueva inicial y dispara a las cajas azules que cuelgan sobre el agua 1. Al caer y romperse la de la derecha, revelará la reliquia 2.


1


2

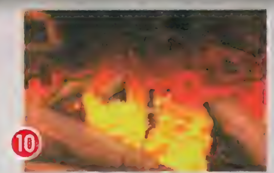
Tras el vídeo, aprieta los botones que aparezcan en pantalla y acabarás con Larson. Después recoge su escopeta, vuelve a poner el fusible azul en su lugar para elevar de nuevo el contenedor y sigue avanzando con la perforadora.

Una vez en la cueva de lava, avanza por las plataformas y los pilares ⑩ hasta poder engancharte de una anilla. Luego **cuélgate de la barra giratoria**, sube a la plataforma contigua y balancéate en la cuerda para alcanzar el hueco de la pared izquierda donde se esconden varios suministros. Regresa a la plataforma, recoge el nuevo artefacto y salta al túnel por donde continúa el raíl.
(VER ARTEFACTO 30)

Trepa por las piedras de la siguiente estancia y, tras el vídeo, **aprieta los botones** indicados para evitar que los matones de Natla asesinen a Lara. Coge el subfusil, **arrastra la caja amarilla a las rocas** de la izquierda y trepa al saliente más alto. Allí, comienza a saltar por los pivotes de la pared inclinada, **deteniéndote en los de color blanco** ⑪. Cada vez que pises uno de estos, se hundirá y verás que un **símbolo se ilumina en la puerta de abajo**. Cuando hayas pisado todos, entra en el hueco iluminado de arriba y **baja la palanca**. La puerta de abajo se abrirá. Recoge el último artefacto y sal por ella.
(VER ARTEFACTO 31)

Artefacto 28

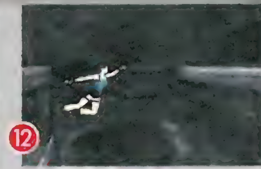
Desde la cuerda colgante de la cueva, salta al saliente inferior de la derecha. Después, salta hacia atrás para alcanzar la cornisa de la otra pared ⑫ y desplázate hasta poder entrar en la pequeña gruta. Allí, entre las cajas, encontrarás el artefacto que buscabas.



⑩



⑪



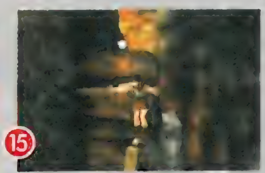
⑫



⑬



⑭



⑮

Artefacto 29

Tras colocar la caja junto a la cabina acristalada, sube al techo de ésta, **cuélgate del contenedor azul** y rodéalo. Déjate caer sobre la viga de madera que verás abajo y salta a la siguiente ⑬. Luego desplázate por los salientes y la barra de hierro, salta a la rampa de abajo y desde allí brinca rápidamente para alcanzar la siguiente plataforma, donde lo verás.

Artefacto 30

Baja por los salientes de la última plataforma de la **cueva de lava** y salta a la barra giratoria que verás abajo. Balancéate en la barra y da un buen salto para caer en la piedra flotante de enfrente ⑭. Recógelo de allí.

Artefacto 31

En la pared inclinada de los pivotes, ve al extremo del fondo y salta desde el último pivote blanco a la **grieta de la roca** más cercana ⑮. Trepa hasta lo alto de la roca y cógelo.

» ISLA PERDIDA: LA GRAN PIRÁMIDE



①



②

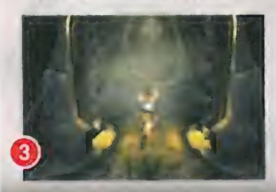
Una vez dentro de la pirámide, **avanza hasta divisar a Natla** en lo alto. Después, tras el vídeo, **acribilla a los demonios** que te atacarán por tierra y aire ①. Retrocede después al comienzo de esa misma sala y sube por la escalera lateral. En la planta superior, acaba con otra **pareja de demonios**, recoge los suministros y sigue por la puerta del fondo. Llegado a la terraza, **dispara al símbolo de la pared derecha** y verás surgir una anilla. Rápidamente, **cuélgate del pilar de la esquina**, lanza tu gancho y balancéate para alcanzar el pilar opuesto. Sigue subiendo mientras agujereas más símbolos y destruyes a **más atlantes**, ahora avanzando velozmente por las barras de equilibrio y haciendo "rappel" ②. Continúa ascendiendo empleando la misma táctica y acabarás llegando a un último balcón.
(VER ARTEFACTO 32)

Avanza por el siguiente pasillo mientras esquivas las sucesivas trampas ③ y acabarás llegando a una gran sala donde tendrás que reventar a unos cuantos **demonios**. Tras acabar con ellos, deberás luchar con un **complejo enemigo** al que sólo podrás derrotar usando tu inteligencia.
(VER DOPPLEGANGER)

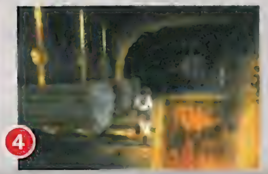
Luego ve por el siguiente pasillo y llegarás a una estancia con un foso de lava y varios arietes que entran y salen de las paredes laterales. Comienza esquivando los arietes de la pared izquierda avanzando paso a paso ④ y acciona la palanca del fondo. Verás que un puente se extiende sobre el foso. Acaba con el **demonio alado** que aparecerá y cruza el puente. Después **salta sobre los arietes de la otra pared** y baja la palanca de allí. La puerta central se abrirá. Elimina a otro **monstruo alado**, recoge la reliquia y huye por la puerta.
(VER RELIQUIA)

Artefacto 32

Desde el balcón previo al pasillo de las trampas, **salta a la grieta de la columna** de la esquina y entra después en el hueco que verás al lado. Dentro hallarás el artefacto.



③



④

» RELIQUIA: TEA DE LA AMARGURA

Sitúate sobre el puente de la última estancia y dispara al adorno del techo que verás unos pasos más adelante ①.
El objeto caerá y se abrirá un boquete al final del puente. Déjate caer por la rampa y engánchate de la anilla para balancearte sobre la lava ②. Salta después al túnel que verás frente a ti, avanza hasta poder subir una escalerilla y recoge la reliquia en el hueco de arriba. Bueno, una más...



①



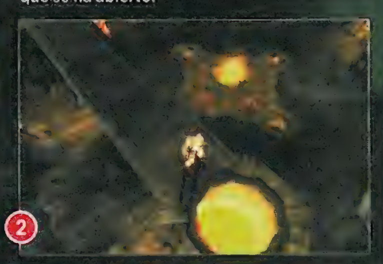
②

» ENEMIGO: DOPPLEGANGER

Se trata de una suerte de "alter ego" demoníaco de Lara que realiza sus mismos movimientos, por lo que es inútil intentar matarlo a base de disparos. Para hacerlo tendrás que tenderle una trampa, así que comienza girando la mesa central ① hasta que unos salientes aparezcan bajo las escaleras de las paredes. Después sube por éstas hasta la plataforma más cercana a la entrada y acciona la palanca que verás al fondo. Al hacerlo, la losa del extremo inicial de la plataforma se correrá y quedará expuesta una trampa de lava. Por ahí tienes que hacer caer a tu doble. Regresa a la mesa central, hazla girar y sube a la plataforma opuesta, situándote sobre la losa circular ②. En la otra plataforma, la doble de Lara caerá al foso de lava. Hecho esto, baja la palanca de esa misma plataforma y corre hacia la opuesta para salir por la puerta que se ha abierto.



①



②

» ISLA PERDIDA: CONFLICTO FINAL





Tras el vídeo en la que Natla es engullida por la lava, **un enorme huevo reventará** y tendrás que enfrentarte a un poderoso enemigo
(VER GRAN CRIATURA DE LA ATLÁNTIDA)

Tras vencerle, continúa por la puerta que se abre y evita el río de la lava saltando sobre las rocas y los pilares ❶. Cuando llegues al **primer puente**, mata a otro **demonio alado** y acciona **la palanca** de la derecha. Sigue por la plataforma que se acerca y avanza por el pasillo hasta que un nuevo **centauro** te obligue a tirar de gatillo ❷. Ya sabes cómo acabar con él.

En la siguiente sala volcánica, acciona la palanca del fondo, mata al **demonio alado** y sigue por la puerta que se abre hasta una sala con piscina. Acaba con otra pareja de **atlantes** y sumérgete en el agua para bajar una **palanca** ❸. Tras eliminar a otro **monstruo**, sube por la repisa desplegada y **arroja la jaula** que veas en el agujero al interior de la sala volcánica de antes ❹.
(VER ARTEFACTO 33)

Acerca la jaula a la roca alargada y sube hasta ella.
(VER ARTEFACTO 34)

Salta desde la roca a los salientes de enfrente. Muévete por los salientes para que las **ráfagas de fuego** no te abrasen y recorre la pared del fondo hasta el ventanuco de arriba ❺. De nuevo en la sala contigua, **cuélgate del símbolo** lleno de inscripciones para hacerlo bajar ❻ y **dispara a una especie de diana** que revelarás en su parte superior. Después, salta sobre las rocas y haz lo mismo con los otros dos símbolos de la sala ❼.

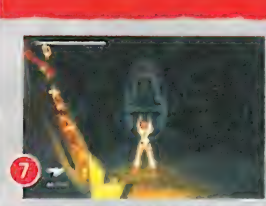
Tras disparar a los tres, las rejas submarinas de la piscina de la estancia se retirarán. Sumérgete en el agua y bucea hasta salir a un pasillo. Avanza evitando el río de lava y desplázate por los salientes, rocas y pilares ❽ hasta una escalera. Sube por ella.
(VER ARTEFACTO 35 y 36)

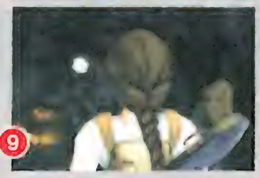
» ENEMIGO: GRAN CRIATURA DE LA ATLÁNTIDA

Comienza a disparar al monstruo con tu escopeta mientras te mueves en círculos alrededor suyo ❶. Cuando su barra de cólera se llene al máximo, sitúate justo al borde de la plataforma y, en cuanto se abalance sobre ti, usa la evasión de adrenalina y dispárale a la cabeza. La criatura quedará colgando de la plataforma y podrás dispararle a su mano. Cuando lo hagas, volverá a subir y a perseguirte de nuevo.
Sigue disparándole mientras corres y vuelve a situarte en el extremo del balcón cuando su rabia llegue al máximo. Evítale de nuevo a la vez que le disparas a la cabeza y verás cómo su mano herida se queda enganchada al borde de la plataforma. Acribíllale la mano a balazos hasta amputársela ❷.
Una vez que el monstruo quede manco, repite para misma táctica para dispararle a la cabeza mientras te echas a un lado ❸. Cuando quede otra vez colgando del balcón, dispara una buena ráfaga a su mano hasta que caiga al vacío. Y un último consejo, si durante el combate el monstruo te engulle, dispárale desde el interior de su abdomen para obligarle a regurgitarte ❹.









Después de recoger los dos últimos artefactos, avanza hasta llegar a una sala donde te espera un último y feroz combate.
(VER NATLA)

Artefacto 33:
Tras arrojar la jaula al interior de la sala volcánica, date la vuelta y verás un artefacto en ese mismo hueco, justo frente a ti ❾. Salta a por él.

Artefacto 34:
Desde lo alto de la roca, salta a la plataforma de al lado para volver a abrir la **puerta de la sala volcánica** y luego arrastra la jaula hacia el pasillo por el que has venido ❿. Acércala al hueco donde brilla el artefacto y salta hasta allí para cogerlo.

Artefacto 35:
Tras dejar atrás el **río de lava** y subir por la escalerilla, gírate y observarás una anilla en el techo. Engánchate a ella y balancéate hacia la plataforma de enfrente ⓫. Después ve a la derecha para saltar a otra plataforma y brinca hacia el hueco donde aguarda el artefacto.

Artefacto 36:
Desde el punto donde recogiste el **artefacto anterior**, déjate caer para quedar colgado de la barra de abajo. Después avanza por los pilares y salientes ⓬ hasta poder situarte sobre una piedra flotante. Salta desde allí al hueco que hay detrás de la cascada de lava y encontrarás el último artefacto del juego.





» ENEMIGO: NATLA

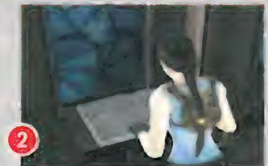
Natla volverá a resurgir y te mostrará su verdadera cara: un terrorífico demonio alado. Durante la primera parte del combate, emplea tus pistolas para dispararla sin descanso mientras esquivas sus ataques realizando saltos laterales. Tras muchos disparos, fingirá estar muerta y luego volverá a la carga. Tu objetivo ahora será llenar su barra de rabia, así que dispárale con tus mejores armas mientras sigues esquivando saltando ❶. Si necesitas munición, puedes recogerla en el lado izquierdo de la sala.
Cuando logres enfurecerla, comenzará a atacarte lanzándose sobre ti. Realiza esquives de adrenalina con disparo incluido en cuanto tengas ocasión ❷. Tras realizar este ataque, observarás que Natla expone brevemente su espalda: aprovecha para dispararle rápido en la herida verdosa que antes le has causado ❸. Repite la táctica y con unas cuantas buenas ráfagas de subfusil estará lista. Por último, aprieta la combinación de distintos botones que aparezcan en pantalla.

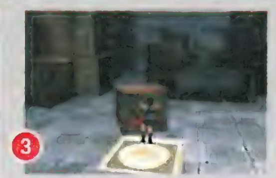




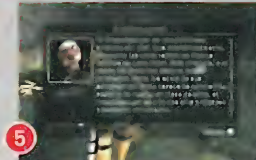
» Y PARA EL FINAL...











La Mansión de Lara Croft
Además de la aventura principal, el juego te ofrece la posibilidad de visitar el **lujoso caserón de Lara**. Tu objetivo aquí será **recuperar el diario de Lara**, además de recoger **ocho artefactos escondidos**.
Por si fuera poco, aquí podrás **contemplar las reliquias** que vas recogiendo durante el juego ❶, así como aprender diferentes **curiosidades históricas** que nuestra heroína va narrando en sus numerosos libros ❷.
Si lo juegas previamente a la aventura, también te será útil para **familiarizarte con la resolución de puzzles** ❸ y las técnicas de escalada de Lara.
Además, **si completas este minijuego** accederás a un puñado de extras más.

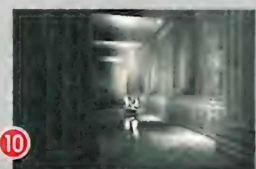
Extras desbloqueables
A medida que vayas superando fases de la aventura y **acumulando artefactos y reliquias**, el juego irá desbloqueando diferentes extras.
Para empezar, tendrás la posibilidad de volver a **visionar las más espectaculares secuencias de vídeo** del juego ❹, leer las **biografías** de los diversos personajes ❺ y contemplar decenas de **galerías de arte** ❻.
Por otro lado, este apartado de **"Recompensas"** también te dará la opción de **cambiar el traje** de Lara ❼ y activar algunos **trucos** (algunos tan útiles como no ahogarse nunca, y otros simplemente curiosos) ❽.
Gracias al extra especial **"Unidades de estilo"**, podrás recorrer algunos **escenarios adicionales** ❾ y ❿. Vamos, que te aún te queda mucho por descubrir. Disfrútalo, merece la pena.















12+

Género
AVENTURA DE ACCIÓN

Desarrollador
VICARIOUS VISIONS

Editor
ACTIVISION

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
1

Modo Online
NO

Guardar partidas
AL FINALIZAR MISIÓN

Página web
WWW.SM3THEGAME.COM

CONSEJOS DE SUPERHÉROE PARA SALVAR NUEVA YORK DEL PELIGRO

Spider-Man 3

Nueva York vuelve a estar en peligro y sólo un superhéroe como Spider-Man es capaz de librarla de las tres bandas criminales y los supervillanos que la amenazan. ¿Cómo? ¿Qué no puedes ayudar a Spider-Man? Seguro que con nuestra guía no se te resiste ni el más duro de los villanos...

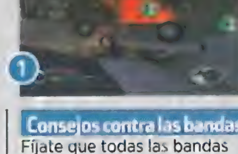
» NEW YORK, NEW YORK. UNA CIUDAD VIVA

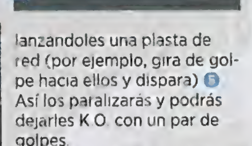
Alertas Policiales

Están disponibles desde la Misión 3. En tus paseos por la ciudad, oirás **las alertas de la radio de la policía**. Pulsa ▲ si quieres resolver alguna y aparecerá un marcador que te llevará a ella. Son trabajos de todo tipo ❶: auxilio a accidentados, rescate de rehenes, desactivación de bombas, detención de criminales... ❷ Realizándolas **ganas experiencia para las Mejoras de Héroe**.

Patrulla Policial

La policía y cuatro bandas (la Tribu Basura, los Terroristas H, Apocalipsis y los Cola de Dragón) pugnan por el control de la ciudad. **Si tras la Misión 3 miras el mapa** (botón Select) ❸ verás el porcentaje que domina cada facción y círculos que indican a qué banda pertenece cada zona y **la posición de los informadores**. Habla con uno de estos informadores ❹ para comenzar una Patrulla Policial: una **sucesión de cuatro misiones contra los intereses de la banda** en cuestión. Si fallas alguna, la Patrulla Policial quedará abortada. Si no, la zona pasará a ser controlada por la policía. **Para conseguir el 100% del juego,** debes realizar todas la Patrulla hasta que la policía controle toda la ciudad. Además, sirven para **ganar experiencia** para las Mejoras de Héroe.


1

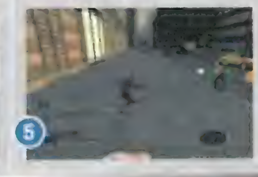

2

Consejos contra las bandas

Fíjate que todas las bandas tiene **tres tipos de enemigos**:
- **Los básicos**: que pueden ir desarmados o llevar escudos y otras armas. Cualquier táctica vale (aunque debes usar ● para quitarles el escudo si lo tienen, o directamente pegarles con el traje negro puesto).
- **Los acróbatas** que esquivan tus ataques ágilmente. Intenta pillarles por sorpresa lanzándoles una plasta de red (por ejemplo, gira de golpe hacia ellos y dispara) ❺. Así los paralizarás y podrás dejarles K.O. con un par de golpes.
- **Los "grandes"**. Con diferencia, son los más resistentes. Puedes luchar a puñetazos, pero **usar la mejora Potencia de Aplastamiento** (Mantén pulsado ● y, cuando te subas en ella, pulsar ▲) es más efectivo y seguro. ❻


3


4


5

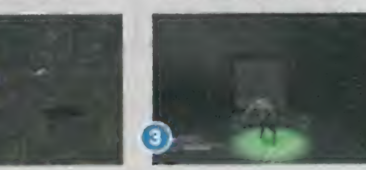

6

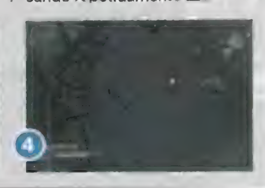
» 01 (TUTORIAL): **CALOR ABRASADOR**

Entra en el edificio y elimina al primer terrorista con el **Ataque Rápido** (■) o el **Ataque Contundente** (▲). Con los siguientes enemigos usa el **combo** ■, ■, ▲. Sal al corredor y avanza hasta que una explosión abra un boquete en la pared. Cruzalo y aprenderás a **saltar** (✖). Continua por otro boquete, al fondo, tras las llamas ❶. Otro boquete, ahora en el suelo y en llamas, te cierra el paso. **Trepa** por una de las paredes laterales (pulsa ● para adherirte), cruza al otro lado y pasa a otra sala con 4 Terroristas. **Paralízalos con tus plastas** de telaraña (fija a un enemigo y pulsa ●). Cuatro terroristas más entran por el techo. **Usa la esquiva**: pulsa **L2** y harás una voltereta. **Úsala cuando tu sentido arácnido vibre** (esos circulillos brillantes sobre tu cabeza) y esquivarás los disparos ❷. Tras acabar con todos, manten pulsado ✖ en la marca del centro de la sala para **acumular fuerza** y suéltalo para dar un **supersalto** y subir. **Hay dos civiles** (indicados por una flecha azul). Llevalos de 1 en 1 a la marca verde de la puerta (para agarrarlos y soltarlos, ▲) ❸. **Verás en un vídeo que los terroristas** tienen a un rehén encadenado a una bomba. Acaba con unos cuantos terroristas y recoge el ítem de resistencia cercano. Colócate en la marca amarilla cerca del rehén y pulsa ▲ rápidamente para **romper las cadenas**. Cruza la siguiente sala siguiendo la marca verde y llegarás a otra llena de terroristas, con una rehén encadenada a una bomba. Ya se ha llenado tu **barra de adrenalina**. Pulsa **L1 y ●** y harás un **ataque de cañón de redes** ❹. También aprenderás una **nueva técnica**: salta y pulsa ■ para lanzarte desde el aire. Combinando los ataques que has aprendido, derrota a los Terroristas. Cuando acabes con todos libera a la rehén pulsando repetidamente ▲.


1


2


3


4

02: VIDA EN LA CITY

Comienzas en los tejados. Ve hasta la marca verde y pulsa ▲. Ahora te **toca aprender a balancearte**. Lanza redes con **R2** y muévete con el stick izquierdo. **Ve pasando por todos los puntos azules que aparezcan** ❶ hasta llegar a una marca verde en el suelo. Ahora tienes que **pasar por otras serie de círculos azules**, pero usando el balanceo acelerado: mientras te balanceas, mantén ✖ pulsado y suéltalo antes de acabar el balanceo para salir disparado en un impulso.



03: ATAQUES TERRORISTAS H

Ya puedes responder a las Alertas Criminales (pulsando ▲ cuando aparezca en la parte inferior de la pantalla un mensaje). Pero para seguir las trama debes **realizar tu primera Patrulla Criminal**. Ve a la marca del informador ❶ y habla con él. Te propondrá una misión que puede ser: robo de un prototipo o transformador, perseguir terroristas... ❷ Tras resolver 3 misiones, se desbloquean las **Mejoras de Acrobacias**. A partir de ahora puedes realizar las Patrullas Policiales acudiendo a un informador, y resolver Alertas Policiales. Ah, y **un marcador con la cara del líder de los terroristas H te indica la posición del Bugle**. Ve hasta allí para iniciar la siguiente misión.





04: ÚLTIMA HORA

Tienes 3 minutos para llegar a la azotea del edificio donde está la imprenta del Bugle (un marcador verde en el mapa). En el camino aprenderás a realizar las tirolinas de red (**R1**) que te permiten desplazarte más deprisa tanto por el aire como al trepar por una pared. Una vez en la azotea de la imprenta te las ves con **un terrorista con escudo**. Usa el tirón de red (presiona ●) para arrebatarle el escudo y eliminarle ❶.
Después saldrán varios enemigos que **intentarán activar la bomba**: intenta que se acerquen lo menos posible a ella y acabar con ellos rápido, antes de que la bomba explote. Después, **debes arrojar la bomba al río**: acércate a ella, pulsa ▲ y comenzarás a voltearla con tu telaraña. Tienes que pulsar 3 veces ▲ justo cuando la línea pase por la parte derecha de la barra indicadora, y Spider-Man arrojará la bomba al agua. Carlyle, el líder de los terroristas **ha colocado 7 bombas por la fachada del edificio**. Adhiérete a la pared con ● y ve siguiendo la marca que te lleva a cada bomba en un orden determinado. Acércate a la cada una, ponte en la marca amarilla y pulsa ▲ para destruirla ❷. **Puedes hacer tirolinas para moverte más rápido por la pared (R1)**, pero no te agobies porque tienes tiempo de sobra y si simplemente gateas seguro que no te desorientas, cosa que si te puede pasar con las tirolinas.







Cuando desactives todas las bombas, la policía te informará de que hay otra en la azotea del edificio regional del Bugle. Ve hasta allí y **acaba deprisa con el grupo de enemigos**, ya que la bomba está activada ❸. Luego lanza la bomba al agua sincronizando tres pulsaciones de ▲ como hiciste antes.

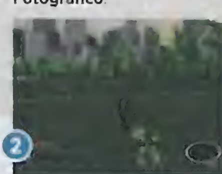
Recoge de la azotea el dispositivo de rastreo, que muestra en el mapa a cuatro terroristas con bombas que se dirigen por la calle hacia ahí. **Elimínalos deprisa antes de que lleguen al edificio**. Es sencillo, porque los cuatro están cerca. Cuando acabes **desbloquearás las Mejoras de Ataques con Red**.

05: A SANGRE FRÍA

Tras ir al Bugle y hablar con Jameson, aparecerás directamente en Central Park. **Sigue la marca verde hasta llegar cerca del lagartoide** (un lagarto humanoide). Debes sacarle una foto. Si te acercas demasiado lo espantarás. Solo muévete un poco a la izquierda para que no te tape la tapia, y pulsa ↑ en la cruceta para sacar la cámara. Enfoca al lagartoide y usa el zoom (el stick derecho). **Cuando el objetivo se ponga verde, saca la foto** ❶.
Aparecerá una nueva marca que indica la posición de otro lagartoide. Acércate a él hasta que el indicador de la barra de distancia esté en la zona verde (la mitad) y saca la foto usando el zoom (el centro del objetivo ha de estar verde).

La nueva marca indica **la posición de un ciudadano atacado por un lagartoide**. Ve hacia ella a toda velocidad y derrótale. Puedes usar un nueva técnica, el salto sobre los enemigos (pulsa **L2** al tiempo que mueves el stick izquierdo hacia el enemigo) ❷.
Tras un vídeo tendrás que **rescatar a 3 ciudadanos atrapados en Central Park**. Ve al marcador, detén al lagartoide con una plasta de red y después acaba con él a golpes. **Recoge al civil y llévalo a una ambulancia** (marcador verde). Repite la operación tres veces (la segunda te las verás con dos lagartoides). Luego entrega las fotos a Jameson y desbloquearás **las Mejoras de Salto y el Modo Fotográfico**.





06: PROBLEMAS CON HARRY

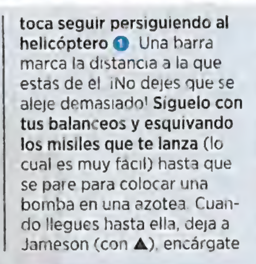






Ve hasta la marca de la estrella (indica las misiones relacionadas con la peli) y pulsa ▲ para esperar a Mary Jane. Recoge a Mary Jane y llévala balanceándote hasta la nueva marca (no hay tiempo límite) ❶. Después, ¡Harry Osborn te ataca convertido en el nuevo Duende! **Agarrado a su deslizador**, lo primero es usar los botones **R2** y **L2** para esquivar los coches hacia la derecha o la izquierda respectivamente. **Espera a llegar a una zona sin coches para subir al deslizador**, o deberás interrumpir el intento para esquivar. Cuando estés en una zona despejada, pulsa ▲ y comenzará una secuencia de cuatro pulsaciones: ✖, ▲, ✖, ▲. En pantalla aparecerá el botón que debes pulsar, pero tu adelántate y hazlo más deprisa, que también funciona. Una vez sobre el deslizador, **tendrás que esquivar 3 ataques de Harry pulsado los botones cuando te lo indique en pantalla** ❷.
Para vencer al Duende, debes repetir esta mecánica tres veces, cada vez con más tráfico. Espera siempre a una zona más o menos despejada, pulsa ▲ para encaramarte al deslizador y pulsa deprisa ✖, ▲, ✖, ▲. La secuencia de esquivas posterior será de cuatro movimientos la segunda vez, y de cinco la tercera y última, tras la cual Harry se estrellará. Pero no te dejarán ni un segundo tranquilo: verás otro vídeo en el que **Peter es poseído por el simbionte**. Ahora vistes el traje negro (que no permite mejoras) y tus ataques son demoledores. Pruébalos contra el grupo de pandilleros que ataca a la poli en el callejón ❸. Pero cuidado: **si lo llevas puesto demasiado tiempo, te desmayarás**. Para quitárlelo, pulsa ← en la cruceta y luego una secuencia de dos botones que se te aparecerá en pantalla.
Tendrás que esperar unos segundos para volver a usarlo, como indica el contador que puedes ver en la parte inferior izquierda de la pantalla. **Acaba con todos los pandilleros y habrás desbloqueado nuevos desafíos** y, desde este momento, podrás vestir el traje negro siempre que te apetezca. También podrás elegir entre hacer primero la Misión 7, que continúa la trama terrorista, o la Misión 8, centrada en el Lagarto. Tú verás.

07: COLLAR DE CASTIGO



¡Los Terroristas H han secuestrado a Jameson! **Desde el tejado del Bugle, sigue al helicóptero** (con un par de balanceos te acercarás lo bastante a él). En un vídeo, verás como el líder terrorista, Carlyle, lanza al editor cascarrabias al vacío... menos mal que Spidey le coge automáticamente.

Con Jameson agarrado te toca seguir persiguiendo al helicóptero ❶. Una barra marca la distancia a la que estás de él. ¡No dejes que se aleje demasiado! **Síguelo con tus balanceos y esquivando los misiles que te lanza** (lo cual es muy fácil) hasta que se pare para colocar una bomba en una azotea. Cuando llegues hasta ella, deja a Jameson (con ▲), encárgate de los terroristas y **ocúpate de la bomba por lanzándola por los aires** ❷ (ya sabes, debes pulsar sincronizadamente tres veces ▲).

Repite la operación otra vez: sigue al helicóptero, acaba con los terroristas y desactiva otra bomba. Ahora **algún enemigo llevará escudo**: quitaselo usando tu red con ●. Te toca perseguir al helicóptero por tercera vez y acabar con más terroristas en otro tejado. Llega la batalla definitiva con Carlyle, el líder terrorista.

(Ver Enemigo Final: Carlyle)







Enemigo final: CARLYLE

Con su traje volador y su escudo de fuerza, Carlyle está fuera de tu alcance, y varios terroristas te persiguen por el tejado. Ignóralos y **corre por la azotea hasta que Carlyle te lance un misil**. Espera a que aparezca el botón de ● en pantalla, púlsalo y **le devolverás el misil con tu red**. Tienes que repetir esta técnica 4 veces para que Carlyle caiga a tierra firme. Cuando lo haga, **corre a por él y golpéale sin tregua** (con el traje negro, tus ataque serán más fuertes). Cuando se eleve de nuevo, repite la técnica de los misiles. Ignora en la medida de lo posible a los terroristas que te persiguen (aunque debes estar atento a tu sentido arácnido para esquivar con **L2** los disparos de algunos de ellos) y **céntrate en devolverle los misiles a Carlyle**. Tendrás que derribarle y golpearle dos veces más. Entonces **aparecerá una nueva secuencia interactiva**: pulsa tres botones tal como se indica en pantalla para atrapar a Carlyle y evitar sus ataques ❸. ¡Misión Cumplida!

08: CAOS REPTIL

Nada más llegar al laboratorio, descubres que el Dr Connors se ha convertido en... ¡el Lagarto! Y, cómo no, a ti **te toca perseguirle por los tejados de la ciudad**. Al poco de iniciar la persecución, creará un gran caos en la calle. **Debes sacar a un civil de debajo de un coche** (ponte en la marca amarilla y pulsa repetida y rápidamente ▲), y luego **dirígete a la boca de riego cercana al coche en llamas**. Pulsa ▲ para abrirla, colócate en la marca Amarilla y pulsa de nuevo rápidamente ▲ para mover el coche hasta el refrescante chorro de agua ❶.

Persigue de nuevo al Lagarto, quien aterrorizará a unos civiles que **quedarán colgados en una fachada**. Tranquilo, tienes tiempo de sobra para rescatarlos: **gatea por la pared, cógelos y déjalos en el suelo de uno en uno**.

De nuevo, retoma la persecución del reptil. Cuando llegues hasta él, **llamará a tres de sus secuaces lagartoides**. Puedes acabar con ellos usando tu nuevo y poderoso gancho (manteniendo pulsado ▲). Al lanzarles por el aire ❷, continúa golpeándoles con tus ataques de red.

Otra vez estarás tras el "bicho": **te llevará hasta varios lagartoides que atacan a la policía**. Si quieres, usa el traje negro y comprueba que con él el gancho es aun más potente ❸. Tras acabar con los primeros lagartoides, debes hacerte cargo de una segunda tanda. Pero primero **cierra las tapas de las alcantarillas** (señaladas por una flecha blanca) lanzando una plasta de red con ●, para que no salgan más ❹. En la siguiente persecución, tendrás que sellar de nuevo las tapas de alcantarilla. Persigue al Lagarto hasta una alcantarilla. **Cuatro secuaces lagartoides te tienden una miniemboscada**, pero tú puedes darles para el pelo sin problemas. Otra misión superada más, y además habrás desbloqueado **las Mejoras de Gancho**.









09: ESCAPE BAJO NUEVA YORK







Baja a la alcantarilla y **verás a un lagartoide raptando a un civil**. Síguele hasta una gran sala en la que varios lagartoides salen de sus capullos. **Lucha con ellos si quieres ganar algo de experiencia** ❶, aunque también puedes ignorarlos e ir directamente por el túnel de enfrente.

Una vez dentro, **balancéate por el túnel evitando los chorros de vapor** ❷ e ignorando a los lagartoides o luchando con ellos, como prefieras, hasta que veas un nuevo vídeo en el que el Lagarto escapa por una puerta. Ahora sí te toca luchar, porque **el Lagarto cierra la puerta tras él y no se abrirá hasta que acabes con todos los enemigos**. Los lagartoides normales son fáciles, céntrate primero en ellos. Pero también te las tienes que ver con tres lagartoides de mayor tamaño. Afortunadamente, **puedes usar una nueva técnica** contra ellos: mantén presionado ● para lanzarles una red y subirte sobre ellos. Una vez en su cabeza, puedes darles una serie de puñetazos pulsando repetidamente ■ (después de la cual los bichos te tiran al suelo), o un supergolpe que los derriba ❸ si pulsas ▲. Lo mejor es que les des un par de puñetazos con ■ y, antes de que te derriben, pulses ▲ para dar tú el supergolpe.

Cuando acabes con los tres, pasa por la puerta que ya está abierta. **Esta nueva sala está llena de capullos**. Bueno, mejor llamémoslas vainas... Se irán abriendo poco a poco, y tú debes acabar con todos los lagartoides que salgan de ellas. Intenta ir ventilándotelos rápido para no se juntes muchos. Cuando acabes con todos **la puerta se abrirá y aparecerá un lagartoide grande** ❹. Tú verás si quieres acabar con él o prefieres pasar directamente por la puerta para perseguir al Lagarto.

En este nuevo túnel te cierran el paso barreras de vapor, y para hacerlas desaparecer **debes girar las manivelas redondas de las cañerías de la izquierda** (pulsando ▲ repetidamente como tú sabes) ❺. Si eres rápido ni siquiera tendrás que luchar con lagartoides, ya que te dará tiempo a ir moviendo las manivelas antes de que te alcancen. Y eres Spider-Man, eres rápido, por amor de Dios.

Al final del túnel hay una puerta elevada. Atraviesa la siguiente sala y sal por la derecha. En esta nueva gran estancia, gira una manivela para hacer salir gas de las tuberías. **Hay varios escapes: tápalos con tu telaraña** (pulsa ● cerca de cada uno) ❻, y todo el gas saldrá por un último escape que destruirá una sustancia gelatinosa que bloqueaba un pasillo. Avanza por él... ¡Has desbloqueado **las mejoras de Montar con Red**!

Después debes lanzarte por la gran alcantarilla del fondo, y el juego te permitirá una pausa en la misión: **te preguntará si deseas continuar con la persecución del Lagarto** o balancearte un rato por la ciudad. En cualquier caso, tú decides, y en caso de que elijas balancearte, **para continuar las misiones sólo debes volver a la alcantarilla marcada con el icono del Lagarto**.







» 10: CAZADOR O CAZADO

De nuevo bajo tierra, **derrota a dos tandas de lagartoides más** (usa la técnica de Montar con Red con los grandes y llegarás a un gran sala llena de rehenes. Acaba con los largartoides y **lleva a los rehenes de uno en uno al punto de extracción** (la marca verde). De vez en cuando te atacará algún lagartoide, acaba con él para rescatar tranquilo. **Sal por la parte superior derecha del fondo de la sala** a otro túnel donde los lagartoides atacan a unos pandilleros de la banda Cola de Dragón. **Acaba con todos, reptiles y criminales** (con los matones grandes puedes usar la técnica de Montar con Red) 1. Sigue avanzando y acabando con enemigos hasta que veas un vídeo en el que aparecer...



» 11: ESTRUENDO BAJO TIERRA

Kraven lanza contra ti un gigantesco taladro: balanceate a toda velocidad por el túnel esquivando los chorros de gas inflamado (usar **R1** para hacer tirolinas te será útil para superar muchos) 1. Cuando llegues al fondo, Spidey logrará escapar del taladro en un vídeo. **Avanza por un corto túnel y llegarás a una sala circular** donde te espera, por fin, el Lagarto (Ver Enemigo: LAGARTO).

Tras derrotarle, tu enemigo escapará y **tendrás que saltar por las alcantarillas** pulsando los botones en cuanto se te indique en pantalla 2.

Enemigo final: LAGARTO

Es un combate facilísimo. **El villano está acompañado de varios lagartoides** a los que es mejor que ignores (si los derribas, aparecerán más). **Céntrate en el Lagarto.** Descárgale combos de golpes y después aléjate para evitar su contraataque 3. **La técnica de Montar con Red también es muy eficaz.** Si además usas el traje negro, acabarás con él en un santiamén.



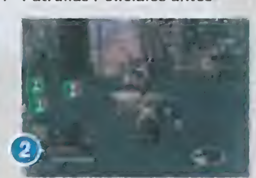




» 12: SOSPECHOSOS NADA HABITUALES

Tu objetivo es que la banda Cola de Dragón te ponga tras la pista de Kraven y el Lagarto. Pero para ello **vas a tener que hacer unas cuantas Patrullas Policiales antes**.



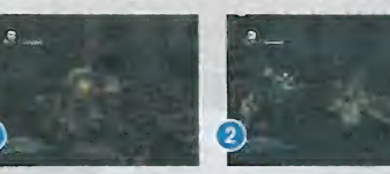


Selecciona el mapa y **verás los territorios de la banda Cola de Dragón marcados con una "?"** 1. Ve hasta cualquiera de ellos y **busca al informador** (mira su posición exacta en el mapa, además, en la calle le verás resaltado por una columna de luz verde). **Habla con él para que te proponga una Patrulla Policial y resuelve sus cuatro misiones** 2. En todas te las verás con unos cuantos matones Cola de Dragón.
Tras superar la primera patrulla, vuelve al mapa: verás que las zonas marcadas con interrogación ya son muchas menos. **Ve repitiendo patrullas hasta que sólo queden dos interrogaciones**, y realiza una más. Después aparecerá un marcador que te llevará tras la pista de tus enemigos. Cuando llegues a él **verás a un grupo de Cola de Dragón luchando contra lagartoides**. Métete en la "trifulca" y reparte entre ambos bandos por igual... hasta que no quede ninguno solo en pie. Saldrán varias hordas de lagartoides, así que **usar el traje negro seguro que te viene bien**.

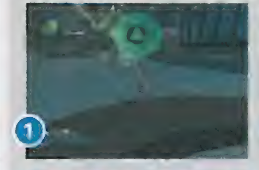
» 13: UN ANIMAL ACORRALADO

Enemigo final: KRAVEN

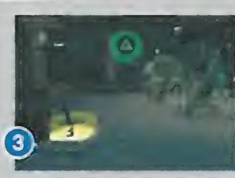
Toda esta misión es un combate con Kraven el Cazador... también muy fácil. En la primera parte del mismo simplemente **lánzate a por él y fríele a combos** 1. Tras cada combo caerá al suelo y se levantará para recibir la siguiente somanta de palos. A los miembros de la banda de Cola de Dragón ni los consideres. **Cuando su barra de vida baje a la mitad, Kraven se tomará su poción mágica y comenzará a correr como loco por la sala.** Ahora sí tienes que eliminar a los miembros de la banda, teniendo un poco de cuidado para que las carreras prefijadas de Kraven no te alcancen 2. En cuando elimines a los pandilleros, **el Cazador se parará agotado y tu puedes continuar dándole jarabe de palo** sin ningún problema (usando el traje negro serás más efectivo). Repite esta mecánica y tendrás a un cazador cazado. Después avanza por los túneles y, de nuevo, **el juego te preguntará si quieres empezar directamente la siguiente misión o salir a la ciudad**. Si optas por lo segundo, de nuevo basta con que busques la marca del Lagarto para retomar las misiones.



» 14: QUÉ DIENTES MÁS LARGOS







Enemigo: MEGALAGARTO

El Lagarto se ha convertido en... ¡El Megalagarto! En la primera parte del combate **colócate entre él y cualquiera de los generadores**. Cuando coja carrerilla y se lance a por ti, apártate de un salto y el Megalagarto de estrellará contra el generador. Repite esta técnica una segunda vez... y el Megalagarto ya no picará. Ahora debes plantarte delante de él y esperar a que en pantalla aparezca el botón ▲ 1. Púlsalo al instante y **comenzará una secuencia en la que debes realizar tres pulsaciones** en cuanto veas los indicadores en pantalla. Ahora Spider-Man está sobre su enemigo y dirige su carrera con su telaraña. Moviendo suavemente el stick izquierdo a derecha e izquierda, **intenta mantener la flecha centrada en la barra** 2. Cuando el Lagarto pase cerca de un generador se te indicará que pulses ●. ¡Hazlo al instante y tu enemigo chocará contra él!
Lo malo es que ahora la sala ha perdido su corriente eléctrica. Para ponerla de nuevo en funcionamiento **activa las dos palancas en extremos opuestos**. Colócate en uno de los extremos y, cuando el Megalagarto vaya a por ti, balancéate a toda velocidad hacia la palanca del otro extremo y muévela pulsando repetida y rápidamente ✖ antes de que el Megalagarto te alcance 3 (por eso era importante que ganases terreno recorriendo la sala de un extremo a otro). Repite la misma técnica con la otra palanca y la corriente eléctrica volverá al generador. Te toca ponerte delante de tu enemigo otra vez e iniciar la secuencia de botones pulsando ▲ cuando se indique en pantalla. Tras superar la posterior secuencia, **tendrás que mantener el equilibrio sobre el monstruo**, ahora durante algo más de tiempo. Pulsa ● cuando se indique en pantalla y le estrellarás contra el último generador. Ya con el Megalagarto en el suelo, **dale el golpe de gracia: ve al indicador Amarillo y pulsa rápida y repetidamente ▲**. A otra cosa...

» 15: VESTIGIOS DE LAGARTOS

Una misión fácil, aunque su jefe ha caído, **quedan lagartoides por las calles**. Sigue las marcas y acaba con varios grupos ①. Sólo los más ágiles te darán algún problemilla esquivando tus golpes, **usa las plastas de red para paralizarlos** ② y golpéales después.





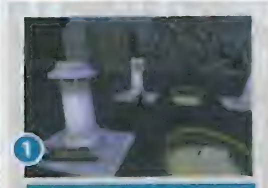
» 16: MURCIÉLAGO SALVAJE

Esta misión no es especialmente difícil, pero **requiere que seas muy rápido para recorrer la ciudad y llegar a tiempo a distintos objetivos**. Sigue ahora la marca que aparece en el mapa para hacer **una visita rápida al Dr. Connors** y después otra que te llevará al Daily Bugle. Todo parece indicar que **hay un vampiro suelto en la ciudad**: una nueva marca te lleva a Central Park, y desde allí irás a otra nueva marca que **indica la posición de un coche de la policía**. Súbete en su capota y pulsa ▲ ①. Escucharás la radio y oirás dónde se ha localizado a un vampiro. **Exactamente tienes 1 minuto y 30 segundos** para alcanzar la marca que señala la posición final.
Una vez allí, verás en un impresionante vídeo a uno de tus nuevos enemigos: **Morbius, el vampiro viviente** ②.





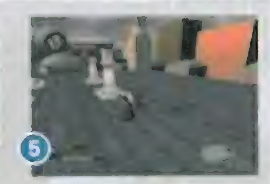
» 17: A LA LUZ DEL AMANECER











Enemigo: MORBIUS

Tras acudir de nuevo a ver al Dr. Connors, **prepárate para un combate con Morbius**, y este sí es algo más difícil.
En la oscuridad de la noche, Morbius es demasiado rápido para que puedes enredarle o golpearle. En la primera parte del combate, **teje redes entre las chimeneas dispuestas en forma de cuadrado en el centro de la azotea** ①. Colócate sobre los círculos amarillos y pulsa ▲ una sola vez. La idea es que te coloques delante de la parte exterior de una de las redes y esperes a que Morbius se lance a por ti. **Debes esquivarle y él quedará pegado a la red** ②. Siempre que baje a la terraza, esquiva sus ataques y regenera las redes que él va rompiendo.
Cuando haya quedado tres veces enredado **saldrá el Sol y le debilitará**. Ahora ya puedes paralizarle con plastas de red (●) o golpearle ③. Pero **la técnica básica sigue siendo enredarle en las telarañas que tiendes entre las chimeneas**. Ya sabes: ponte delante de ella, espera a que Morbius se lance volando contra ti y esquívale para que quede enredado. Además, puedes golpearle a placer mientras está atrapado.
Repite la técnica, aunque Morbius, al liberarse, destruye una de las chimeneas. Si, cuando sólo quede una, aún no le has debilitado lo bastante, **tendrás que recurrir al combate cuerpo a cuerpo**. Cuando ya esté tocado, se **subirá a las torres cercanas y se lanzará a por ti**. Da un par de pulsaciones cuando se indique en pantalla para esquivarle y hacerle chocar contra el suelo ④. Repite esta técnica, esquívale cuando se levante y contraataca con todo: acabarás con él ⑤. Tras esta misión, aparecen dos marcadores: uno con una estrella y el otro con el rostro de Morbius. Puedes elegir la misión que quieras, aunque nosotros primero vamos a por el vampiro. **La marca de la estrella puedes continúa en la Misión 21**.

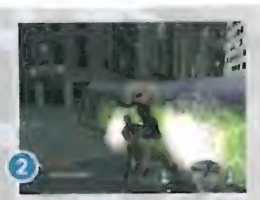
» 18: LLEGA EL GRITO

Esto es mejor que un culebrón venezolano... Ahora resulta que **la mujer de Morbius resulta ser la villana conocida como Grito**. Derrota a algunos de sus secuaces (que son miembros de la Tribu Basura). Ya sabes: pulsa ● para arrebatar los escudos a los que lo lleven, y lanza plastas de telaraña para frenar a los ágiles y golpearles después ①.
Ve hasta la marca verde, donde **Grito controla mentalmente a dos mujeres y las obliga a acercarse a un camión cisterna** que está accidentado y va a explotar en un segundo. Desde una distancia prudencial (para que no te afecte el gas), **cierra los tres escapes con tus plastas de telaraña**. Ponte frente al camión y dispara las mencionadas plastas de red a los escapes. Sólo funciona desde el lado del camión en el que están las mujeres ②, así que no lo intentes desde el otro lado...
Cuando los tres escapes de gas estén sellados con las plastas, **podrás coger de una en una a las dos mujeres controladas mentalmente por Grito**.
También **puedes echar una mano a los policía que luchan contra los Basura** cerca de la ambulancia ③, pero ten en cuenta un pequeño detalle: apenas tienes 1 minuto y medio para completar todo el proceso, así que sé muy rápido.
Después te tocará vencer a unos cuantos Basura más, y acto seguido tendrás que ir hasta la nueva marca que conduce a Grito, **que está acumulando energía en lo alto de un edificio**
(Ver Enemigo Final: Grito).

Enemigo Final: GRITO

El obelisco en lo alto de la azotea está protegido por un campo de energía, ¡ni se te ocurra acercarte a él! **Grito te ataca desde el aire con rayos de energía**. Corre para esquivarlos (tu sentido arácnido te previene, puedes pulsar **L2** para esquivar cuando vibre) y **colócate cerca de cualquiera de las antenas parabólicas de las esquinas** ④.
Espera a que Grito dispare y el rayo dará en la antena y rebotará contra el obelisco. **La antena quedará averiada, pero a los pocos segundos volverá a funcionar**.
Alrededor del obelisco podrás ver unas cuantas marcas Amarillas. Ve a cualquiera de ellas y comienza un secuencia en la que debes seguir las pulsaciones que aparecen en pantalla. ¡Se todo lo rápido que puedas o Grito interrumpirá el proceso! De ese modo, **si introduces la secuencia correctamente arrancarás un pedazo de meteorito del obelisco**. Tienes que repetirlo todo un total de 4 veces, es decir, una vez por cada una de las 4 antenas parabólicas que hay en la zona.
Y un último detalle que debes tener en cuenta: **sólo las antenas parabólicas en funcionamiento reflejan los rayos**.



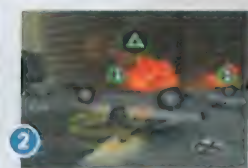






19: COMBATE FINAL

Vuelve una vez más al laboratorio de Connors. **Debes llevar a Morbius hasta Grito.** Para encontrar la pista de Grito, **repite la técnica que usaste con Kraven y el Lagarto** en la Misión 12, pero buscando informadores de la Tribu Basura y haciendo unas cuantas Patrullas Policiales.
Ve hasta cualquiera de los informadores marcados con una "?" (en la calle los verás resaltados por una columna de luz amarilla) 1. **Repite patrullas hasta que queden pocas interrogaciones en el mapa**, y realiza una más 2. Aparecerá entonces una marca que inicia un rastro de meteoritos 3. Ve recogiendo todos los fragmentos por la ciudad (pulsa ▲ cuando llegues hasta uno). En un momento dado, **tendrás que cruzar el puente y llegar a Brooklin.** En esta nueva zona tendrás que acabar con unos cuantos Basura y recoger otro fragmento más 4.
Para acabar esta misión te queda un último "recado": **recoge tres fragmentos más que están juntos**, y habrás acabado la misión.



20: REUNIÓN FAMILIAR







Enemigo: MORBIUS Y GRITO

Tienes 3 minutos y 20 segundos para llevar a Morbius a la marca. Por cierto, antes de cogerle con ▲, es el momento ideal para tirarle una buena foto 1. La guarida de Grito está en Brooklin, así que tendrás que cruzar el puente 2. Cuando los dos amantes se encuentren... bueno, tendrás un problemilla, porque se van a unir contra ti.
Primero céntrate en Morbius. Ponte cerca del haz de luz que entra por una ventana para atraer al vampiro hasta él 3 y así quedará debilitado. Pero tranquilo, que Grito **usará sus poderes para tapar el agujero con unos tablones.** Desde ese momento, debes ir a los dos puntos amarillos y usar tu telaraña (pulsado ▲) para romper los tablones y hacer que entre la luz 4. Atrae a Morbius hacia ella y, cuando le paralice, **golpéale con todo intentando que tus combos le mantengan en la zona de luz** 5, ya que si sale fuera reaccionará. Si le mantienes en la luz, podrás golpearle hasta que Grito recoloque los tablones. **Repite esta mecánica, arrancando tablones, atrayendo a Morbius a la luz y golpeándole, hasta que caiga.** Ten en cuenta que Grito le revivirá un tres veces antes de que puedas derrotarle definitivamente. Cuando Morbius caiga Grito huirá. Síguela por un pasillo y avanza hacia la luz 6. En un vídeo **Grito te quitará el traje negro con un estallido sónico.** Aparecerás en una habitación... en la que los amigos de Peter te atacan. Si intentas golpearles, desaparecen y son instantáneamente sustituidos por más ilusiones.
Espera a poder volver a vestir el traje negro. Con él, descubrirás que las ilusiones son Basuras y la propia Grito. Ve directamente a por la villana y dale con tu mejor repertorio de combos 7. **Si se rodea de una esfera de energía, corre para esquivar su ataque y después vuelve a golpearla.** Por si fuera poco, de vez en cuando, Grito lanzará ondas sónicas que te arrebatarán el traje negro. Si esto pasa, espera a que el contador llegue a cero para volver a vestirlo y sigue atacando. La villana también morderá el polvo...

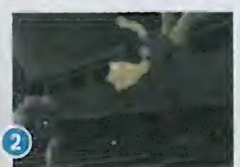



21: EL ESPECIALISTA

Ve a la Marca de la Estrella. Jameson os pide a ti y a Eddie Brock que hagáis fotos que perjudiquen a Spider-Man. **Debes colocar cámaras en cuatro puntos de la ciudad.** Simplemente sigue las marcas y coloca una cámara en cada una. Todas están en paredes de edificios 1. **Después ponte el traje negro.** Un nuevo indicador marcará la posición de un voluntario: ve a por él y cógele. Ahora **debes pasar balanceándote por 3 aros azules con el voluntario a cuestas para sacarte una foto** 2. En el último aro debes caer desde arriba 3. Tras esta temeridad, el voluntario saldrá despavorido y **un policía te dirá que se te imputa un asalto que se está produciendo al otro lado de la ciudad.**
Tienes 3 minutos 40 segundos para llegar... pero "tranqui" que te sobra más de la mitad. Verás que una mujer ha sido asaltada por el trepamuros. Sigue hasta la siguiente marca y verás al impostor: ¡un tipo disfrazado de ti!
Bastará con que le des un golpe y caerá. Descubrirás que es Eddie Brock.



22: BOFETADA EN LA PLAYA


Enemigo Final: HOMBRE DE ARENA

Sigue de nuevo la marca de la estrella. **Te las verás con el Hombre de Arena en las vías del metro.** Es invulnerable a tus puñetazos, mientras que tú no puedes decir lo mismo de sus disparos de arena (que puedes esquivar pulsando R2 cuando vibre tu sentido arácnido) ni a sus golpes 1. Esquiva sus ataques y, **cuando pase el metro, acércate a él y espera a que aparezca el indicador para pulsar el botón ▲**. De este modo le arrojarás contra el tren 2 y él se filtrará a las vías de abajo. Síguele y repite el proceso dos veces más. Al hacerlo, te enfrentas a él en las alcantarillas. En cuanto puedas, **ponte el traje negro, ya que si no es invulnerable a tus ataques**. Con el traje puedes golpearle 3 hasta que vibre tu sentido arácnido y debas moverte para esquivar su ataque. En este combate no puedes quitarte el traje negro, pero tranquilo, que **tampoco te desmayarás por usarlo**. Cuando hayas debilitado bastante al Hombre de Arena, éste **formará un tornado para recuperar vida**. Corre a la tubería con un marcador amarillo y pulsa rápida y repetidamente ▲ para liberar un torrente de agua e impedir que tu enemigo recupere salud. Repite esta mecanica unas cuantas veces y el Hombre de Arena también pasará a la historia.

23: MI CENA CON MJ

De momento no puedes quitarte el traje negro. **Ve al marcador de la Estrella para tener una tensa cena con Mary Jane** 1. Después, cógela y llévala balanceándote hasta la marca. Una vez allí, deja a la muchacha y acaba con unos pandilleros 2. Después, vuelve a recoger a MJ y llévala a la marca amarilla. Verás un vídeo en que el **Peter se libra del traje negro**... y con ello nace Veneno.



24: A LA LUZ DEL AMANECER







Sigue la marca a tu apartamento. En un vídeo, verás como el Hombre de Arena y Veneno han raptado a MJ. Sigue la nueva marca y llegarás hasta los malos. Tendrás que superar esta sucesión de cuatro combates para ver el final del juego.

Jefe Final: HOMBRE DE ARENA II

El Hombre de Arena forma un torbellino a su alrededor que te impide acercarte a él, y que lanza contra ti vigas y explosivos de la obra. **Corre lejos de él y no te pares para que no pueda alcanzarte con ningún proyectil.** Cuando te lance un explosivo, aparecerá un indicador en pantalla: pulsa el botón ● y se lo devolverás con tu red, dejándole aturdido. Nada más devolverle el misil, sin esperar a que impacte contra en tu enemigo, **salta hacia él y podrás darle hasta 6 golpes antes de que genere un nuevo torbellino.** Después tienes que alejarte o te herirá, así que si ves que has tardado más de la cuenta en llegar hasta él y empezar a golpearle, ejecuta un combo mas corto y huye. **Primero te perseguirá con el torbellino** 1, pero en cuanto ganes algo de distancia volverá a arrojarte objetos. **Repite la jugada de los explosivos tantas veces como haga falta** y hasta que muerda el polvo.

Jefe Final: VENENO

Tienes 5 minutos para acabar con el villano. **En la primera parte del combate corre hacia Veneno,** salta por encima suyo con **L2** y cae detrás de el para soltarle un buen combo por la espalda. El ataque en salto también funciona: pulsa ✖ para saltar y ■ para pegar una red a Veneno y lanzarte a por él y continuar golpeándole 3 ó 4 veces más con ■. Después, aléjate antes de que responda y repite la técnica. Cuando le hayas debilitado lo suficiente, comenzará a humear. **El ataque en salto sigue funcionando, pero dale un sólo golpe y sal corriendo.** También es efectivo saltar sobre él y, en lugar de realizar un combo, golpearle con ■ antes de caer. (**este ataque es la mejora de Salto llamada Directo en Salto, que sólo cuesta un punto**). Cualquier otro ataque está condenado al fracaso, pero estos dos tienen un problema: merman la vida de Veneno muy lentamente y tu luchas contrarreloj. Por eso, **reservar un ataque de adrenalina para esta parte del combate te será muy útil (L1 + ●)**, ya que le debilita mucho.

Tras unos cuantos ataques así, el simbionte se pondrá como loco (verás como salen pequeños tentáculos del cuerpo de Veneno). Corre cerca de tu enemigo y esquiva sus ataques. **Cuando veas que se agazapa para saltar sobre ti,** quédate delante y pulsa ▲ cuando se indique en pantalla.

De una patada le mandarás hasta el Duende, que le golpeará duro 2. Veneno habrá vuelto al estado del principio del combate. Repite tooooodo el proceso otra vez para derrotarle.

Jefe Final: HOMBRE DE ARENA III

Es un combate fácil: **el Hombre de Arena hunde su puño en el suelo para que un segundo después resurja donde estás tú**, así que en cuanto veas que comienza la maniobra muévete y salta. Tras unos segundos aparecerán cuatro marcas amarillas en el suelo. Ve a cualquiera de ellas y pulsa ▲. Aparecerá Harry y te dejará una bomba 3. **Debes lanzarla al interior del cuerpo del Hombre de Arena como has lanzado bombas al mar o al aire durante el juego**: aparecerá una barra con una fecha que se mueve constantemente y tú debes pulsar ▲ cuando la flecha esté en la zona derecha tres veces seguidas. Si fallas alguna tendrás que volver a empezar, y puede que al Hombre de Arena le de tiempo a agarrarte. **Tienes que repetir la técnica de esquivarle y lanzarle las bombas cuatro veces y**, ahora sí, habrás acabado con este villano para siempre.

Jefe Final: VENENO II

Este combate demostrará que el principal poder de Spider-Man es su agilidad arácnida. En la primera fase del mismo, lo mejor es que **evites un primer golpe de Veneno y le lances un combo de unos cuatro golpes** 4 antes de alejarte para evitar su nuevo ataque: ahora salta y cae al suelo con el poder de una bomba. También funciona correr hacia él, saltar por encima suyo con **L2** y caer detrás suyo para soltarle un buen combo por la espalda. **Cuando le debilites lo bastante, comenzará a humear.** Y, desde este momento, ni se te ocurra atacarle a lo loco o te freirá vivo.

La única manera de ir haciéndole daño poco a poco es corriendo hacia él, saltando por encima pulsando **L2** (el botón de esquiva) y dándole un puñetazo con ■ (debes tener la mejora Directo en Salto, como hemos aclarado antes). **Repite esta técnica constantemente y no dejes de pulsar L2 para esquivar sus ataques.** Ahora no tienes límite de tiempo, así que ten un poco de paciencia y no te precipites.

Cuando la barra de salud se haya reducido lo suficiente le saldrán tentáculos del traje. Corre y **busca la marca que indica la presencia de una viga**: pulsa ▲ y golpearás en el suelo con ella, creando una explosión sónica que aturdirá a Veneno: lánzate a por él y golpéale antes de que se recupere! 5.

Veneno habrá vuelto a su estado normal, así que repite paso por paso toda la mecánica de combate otras dos veces y te librarás del peor enemigo al que jamás se ha enfrentado Spider-Man.

TAREAS SECUNDARIAS: LISTA DE MEJORAS

Conseguir todas las mejoras de habilidad de Spider-Man es una de las claves para superar determinadas zonas sin problemas y, de paso, obtener el 100% del juego. A continuación te indicamos todas las mejoras disponibles, así como su "precio" y si obligan a cumplir un requisito previo para poder conseguirlas.

Nº	MEJORA	EJECUCIÓN O EFECTO	COSTE	REQUISITO
		CUERPO A CUERPO		
1	Combo de 3 golpes	■, ■, ▲	Gratis	Superar Misión 1
2	Combo de 4 golpes	■, ■, ■, ▲	1 punto	Mejora 1
3	Combo de 5 golpes	■, ■, ■, ■, ▲	3 puntos	Mejora 2
4	Potencia arrolladora	Aumenta el daño cuerpo a cuerpo	6 puntos	Mejora 3
5	Combos de 6 golpes	■, ■, ■, ■, ■, ▲	10 puntos	Mejora 4.
6	Montar con Red (Ante enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●	Gratis	Supera misión 9
7	Potencia de Aplastamiento (enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●, ▲	1 punto	Mejora 6
		MONTURAS		
8	Potencia de Directo Montado (enemigos fuertes)	Mantén pulsado ●, ■, ■, ■	3 Puntos	Mejora 7
9	Mejora de Salud	Aumenta el tamaño de la barra de salud	3 puntos	Mejora 8
10	Telarañas Montado	Mantén pulsado ●, ●	6 puntos	Mejora 8.
11	Mejora de Salud	Aumenta el tamaño de tu barra de salud	10 puntos	Mejora 10
		ATAQUES CON RED		
12	Tirón con la red	Manten pulsado ●, ▲	Gratis	Superar Misión 4
13	Rodeo con red	Manten pulsado ● y gira el stick Izquierdo	Precio 1	Mejora 12
14	Martillo con red	Mantén pulsado ●, ■	Precio 3	Mejora 13
15	Redes más fuertes	Aumenta la duración de las plastas de telaraña	Precio 3	Mejora 14.
16	Redes extremas	Aumenta la duración de las plastas de telaraña	Precio 4	Mejora 15
17	Duración del Rodeo	Aumenta la duración del Rodeo con red	Precio 6	Mejora 14.
18	Potencia de Martillo	Aumenta la potencia de Martillo con Red	Precio 10	Mejora 17.
		SALTOS		
19	Salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, L2	Gratis	Superar Misión 5
20	Directo en salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, L2, ■	1 punto	Mejora 19
21	Mejora de Velocidad	Más velocidad al balancearte y esprintar por la pared	1 punto	Mejora 20
22	Aplastamiento en Salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo, L2, ▲	3 puntos	Mejora 20.
23	Redes en Salto	Stick Izquierdo en dirección al enemigo. L2, ●	6 puntos	Mejora 22
24	Mejora de velocidad	Más velocidad al balancearte y esprintar por la pared	10 puntos	Mejora 23.
		ACROBACIAS		
25	Salto doble	✖, ✖	1 punto	Supera Misión 3.
26	Salto desde la pared	Stick Izquierdo hacia la pared, ✖	1 punto	Mejora 25
27	Spider-Man Volador	✖, ✖, ✖ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	3 puntos	Mejora 26.
28	Salto Cargado Alto	Aumenta la altura del salto cargado	3 puntos	Mejora 27
29	Salto Cargado Máximo	Aumenta la altura del salto cargado	6 puntos	Mejora 28.
30	Espiral	Mientras caes ✖, ✖, ✖, ✖ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	6 puntos	Mejora 27
31	Picado de Cabeza	Mientras caes ✖, ✖, ✖, ✖, ✖ (ganas adrenalina al ejecutarlo)	10 puntos	Mejora 30.
32	Mejora de Velocidad	Mayor velocidad al balancearte y esprintar por la pared	Puntos 10	Mejora 31.
		ATAQUES AÉREOS		
33	Gancho	Mantener pulsado ▲	Gratis	Superar Misión 8
34	Bomba en picado	✖, ▲	1 punto	Mejora 33.
35	Mejora de salud	Aumenta el tamaño de tu barra de salud	1 punto	Mejora 34
36	Terremoto	✖, mantén pulsado ▲	3 puntos	Mejora 34.
37	Potencia de los ganchos	Aumenta la potencia de los ataques gancho	6 puntos	Mejora 36
38	Mejora de salud	Aumenta el tamaño de la barra de salud	10 puntos	Mejora 37.
		ATAQUES DE ADRENALINA		
39	Ataques Vertiginosos	Mantén pulsado Izquierda, pulsa ▲, gira stick Izquierdo	3 puntos	Mejoras 10 y 17
40	Acelerón Vertiginoso	Mantén pulsado L1 y pulsa ■ y gira stick Izquierdo	6 puntos	Mejora 39
41	Acelerón Cañón de Redes	Mantén pulsado L1 y pulsa ●	6 puntos	Mejoras 22 y 27.
42	Remate Arácnido	Mantén pulsado L1 y pulsa ▲	2 puntos	Mejoras 3 y 36
43	Acelerón en un remate	Mantén pulsado L1 y pulsa ▲	4 puntos	Mejora 42.



Género
ACCIÓN
Desarrollador
TEAM NINJA/TECMO
Editor
EIDOS
Lanzamiento
3 DE JULIO
Precio
69,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS/JAPONÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.TECMOGAMES.COM

CLAVES Y CONSEJOS PARA NO FRACASAR EN LA SENDA DEL **NINJA**

Ninja Gaiden Sigma

Tras ser testigo de cómo las demoníacas tropas del Imperio Vigoor reducían a cenizas su aldea natal, el ninja Ryu Hayabusa decide poner todos sus conocimientos y habilidades al servicio de la venganza. En las páginas de esta guía encontrarás estrategias y consejos para salir victorioso de los difíciles combates contra los jefes finales del juego, además de cómo desbloquear los extras.

» CONCEPTOS BÁSICOS DE COMBATE







Ninja Gaiden Sigma es un juego de una **dificultad extrema**, por lo que la **paciencia y la constancia** se convierten dos elementos básicos.

Aparte de esto, existen una serie de **recomendaciones técnicas** que pueden facilitarte un poco las cosas en el momento de librar los diferentes y numerosos combates.

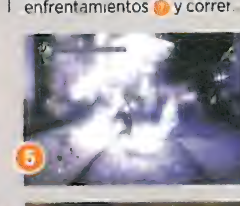
• **El arte de la defensa.** Al igual que en la mayoría de los juegos de estas características, **el bloqueo de los ataques rivales es un aspecto fundamental** en toda lucha en la que participes (1). **Mantén apretado L1 siempre que inicies un combate** y no lo sueltes salvo que quieras elaborar algún golpe especial.

• **Como un felino.** También es muy importante que te **muevas con agilidad** al enfrentarte contra tus enemigos, ya sea rodando o saltando de un lado a otro (2). Esto no sólo te facilitará escapar de posibles acorralamientos por parte de un grupo de criaturas, sino que también **te convertirá en un objetivo incómodo** para enemigos como los ninjas negros, especializados en el lanzamiento de shurikens explosivos.

• **La importancia de una pared.** A la hora de atacar puedes realizar diferentes combinaciones de golpes contundentes, pero a veces necesitarás también **beneficiarte de tu entorno** para hacer que tus ofensivas resulten más letales. Un buen ejemplo son los muros y paredes, sobre los que te puedes impulsar para **caer en picado sobre tus rivales** y propinarles espadazos de los que no se podrán defender (3).

• **Más que Katanas.** No olvides tampoco **hacer uso de tus armas secundarias**, proyectiles, gracias a los cuales puedes sacar adelante algunas peleas arriesgando al mínimo tu barra de vida (4).

• **Un poco de magia.** Otro recurso interesante son las **magias Ninpo**, de las que no debes abusar para **reservarlas contra los diferentes jefes**, pero que pueden librarte de más de una situación difícil (5). En definitiva, un juego en el que la rapidez de reflejos, la movilidad y las acciones defensivas son indispensables para poder avanzar. Y un último consejo, **graba la partida siempre que puedas** (6) incluso cuando tengas que retroceder un par de escenarios tras eliminar a un grupo de enemigos. Y recuerda también que, si te encuentras con las energías bajo mínimos, puedes rehuir algunos enfrentamientos (7) y correr...



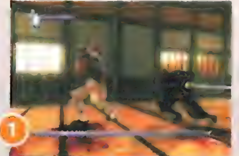








01: EL CAMINO DEL NINJA





Enemigo: MAESTRO MURAI

Comienza **bloqueando** los ataques de tu enemigo al tiempo que **ruedas de un lado a otro** de la estancia. De esta manera, evitarás que te agarre y te aplaste contra el suelo (con una importante pérdida en tu barra de vida). **La clave está en intentar ganarle la espalda** a tu adversario y aplicarle unos cuantos espadazos antes de que se dé la vuelta ①. También puedes probar a atacarle cuando se abalance sobre ti y quede desprotegido. Cuando ambos quedéis frente a frente **chocando vuestras armas** ②, pulsa rápidamente el botón de ataque y si aguantas en esta posición hasta romper su guardia, podrás asestarle unos cuantos golpes extra. El combate acabará cuando la barra de energía del maestro Murai baje hasta menos de un tercio. Si durante el combate andas necesitado de vida extra, puedes encontrar un **elixir** escondido en el jarrón del fondo de la sala ③.

02: LA ALDEA HAYABUSA

Enemigo: JEFE DE CABALLERÍA

Aparte de combatir contra el enorme jinete samurái, también **tendrás que vigilar a los hechiceros** que te arrojan sus esferas. **Rueda por el suelo** para esquivar las primeras embestidas del jinete y las bolas de sus secuaces. Después, en cuanto puedas, **corre hacia el caballo** y aséstale un buen combo de espadazos ①. Sigue la misma táctica de esquivar y atacar para conseguir que la barra de vida del jinete vaya bajando.

En cuanto a los hechiceros, **esquiva sus esferas y atácales con el arco** sólo si necesitas vida. Céntrate en el jinete mientras te mueves de un lado a otro y acabarás derrotándole.



03: CIELOS DE VENGANZA





Enemigo: GENERAL DYNAMO

Comienza **esquivando sus ráfagas eléctricas** rodando de un lado a otro de la cubierta o avanzando mientras corres en círculos. En cuanto Dynamo deje de disparar y se disponga a recargar su arma, lánzate a por él y dale unos pocos espadazos ①. **Retírate saltando antes de que zafe** de ti de un puñetazo y espera a que vuelva a intentar recargar su arma ②. En cuanto comience a hacerlo, atácale de nuevo de la misma manera y retírate otra vez a los pocos segundos. Aplica la misma táctica repetidamente y acabarás con tu enemigo en poco tiempo. No tiene mayor complicación.

07: EL MONASTERIO

Enemigo: DRAGÓN DE HUESOS

Tu objetivo es **destrozar las cuatro extremidades del dragón** de hueso, aprovechando los instantes en los que se apoya en el suelo. Para conseguirlo, acércate al "bicho" en cuanto apoye en el suelo una de sus patas y golpéala a rabiar con tus mejores armas. **Tras una buena ráfaga de golpes, retírate** y muévete de un lado a otro saltando o rodando para esquivar los diferentes ataques de la bestia ①. Sigue insistiendo hasta que despedazar la pata en cuestión y abalánzate de nuevo para golpear cuando vuelva a posar otro de sus apéndices ②. **Mucho cuidado con las dentelladas, colazos**, etc. Muévete rápido y estudia sus patrones de ataque. Repite este proceso para las cuatro patas y acabarás derrotando al dragón de hueso.





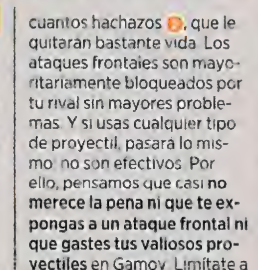
08: ALMA, DEMONIO MAYOR





Enemigo: GAMOV

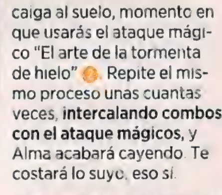
La clave de este combate radica en **rodar constantemente de un lado a otro** para esquivar los ataques de Gamov. Básicamente tienes dos tipos de ataque: o emplea disparos o te atacará a cuchilladas ①. Lo dicho: esquiva rodando los ataques de tu enemigo y, sin dejar de rodar, **procura colocarte a su espalda**. Si lo logras, podrás asestarle unos cuantos hachazos ②, que le quitarán bastante vida. Los ataques frontales son mayoritariamente bloqueados por tu rival sin mayores problemas. Y si usas cualquier tipo de proyectil, pasará lo mismo: no son efectivos. Por ello, pensamos que casi **no merece la pena ni que te expongas a un ataque frontal ni que gastes tus valiosos proyectiles** en Gamov. Limítate a esquivar y atácale por la espalda en cuanto tengas ocasión. Y si dispones de magia (cualquiera vale), úsala para infligirle un daño mayor y acelerar así el desenlace de la lucha ③.





09: EL MUNDO SUBTERRÁNEO

Enemigo: ALMA
Acércate a Alma mientras ruedas evitando sus ataques aéreos. Durante los escasos segundos en los que intentará recuperar sus fuerzas, **realiza sobre ella un ataque en salto con ✖+▲** 1 y así lograrás que caiga al suelo, momento en que usarás el ataque mágico "El arte de la tormenta de hielo" 2. Repite el mismo proceso unas cuantas veces, **intercalando combos con el ataque mágicos**, y Alma acabará cayendo. Te costará lo suyo, eso sí.




12: EL ACUEDUCTO





Enemigo: PÁJARO DE HUESOS
Para enfrentarte a esta esquelética y gigantesca ave empieza **cargando el ataque mágico "Arte de la Tormenta de Hielo"**. Una vez que comience la contienda, salta de un lado a otro de la nave para evitar sus acometidas y, sobre todo, su rayo láser 1. En cuanto baje la guardia, lánzate sobre el monstruo y **atácale con ✖+▲** al igual que hiciste contra Alma 2. Esto provocará que **el pájaro quede aturdido** durante unos segundos, tiempo que podrás aprovechar para ejecutar el ataque mágico antes has equipado 3. Repite constantemente esta estrategia y **utiliza también flechas o shurikens incendiarios** cuando el ave se suba a uno de los balcones 4. Si sigues esta estrategia, no debería resultarte muy difícil este enemigo.



13: EL CAMINO A ZARKHAN





Enemigo: LORD DOKU
Nada más comenzar el combate, **sitúate a una distancia medianamente prudencial** de tu enemigo y procura esquivar sus constantes ataques rodando de un lado a otro. **Intenta ganarle la espalda** haciendo esto. En cuanto lo consigas, lánzate sobre él y ejecuta una rápida y contundente **combinación de golpes** 1.
Después, sigue esquivando sus ofensivas y **realiza en cuanto puedas un ataque en salto con ✖+▲**, que reducirá algo su vida.
En cuanto a los **ataques mágicos**, empléalos sólo si encuentras lo bastante cerca de tu oponente 2 o sobre todo **si lo tienes acorralado en alguna esquina** 3. El "Arte de la Tormenta de Hielo" y el "Arte del Infierno" son los ataques mágicos más efectivos. Eso sí, más que en ataques mágicos, tu victoria debería fundamentarse en sortear las brutales embestidas de Lord Doku y encadenar rápidos contraataques.

15: LAS CAVERNAS




Enemigo: DRAGÓN DE FUEGO
Elige la Espada de Dragón y "Arte de Inazuma" como magia. Puedes luchar en la plataforma superior o en la inferior. Para subir, tienes que golpear uno de los interruptores de los lados 1. En la de arriba el dragón no te lanzará bolas de fuego, pero sus dentelladas serás más difíciles de esquivar. Mejor **quédate abajo y esquiva sus ataques saltando** de un lado a otro 2. **En cuanto agache su cabeza**, acércate y ataca sin piedad. Después retírate y sigue esquivando. **Puedes alternar este ataque con flechas** o con la magia ya citada.

16: EL DESPERTAR DIABÓLICO

Enemigo: ALMA
Nada más comenzar, **equipa tu recién purificada Espada de Dragón y el ataque mágico "Arte de infierno"**. Mantente a una buena distancia del Alma, o lo lamentarás. **Salta y corre de un lado a otro** para que esquivar sus bolas de luz y los restos de columna que te arroje. Después, en cuanto haga un descanso o se pose en el suelo, abalánzate sobre ella y golpéala en pleno rostro con un ataque en salto 1. Al hacerlo, **quedará aturdida durante unos segundos**, tiempo que puedes aprovechar para atacarla con un buen combo 2 o con el "Arte de infierno". **Repite continuamente esta estrategia**, no arriesgues demasiado y acabarás venciéndola. No es nada fácil.



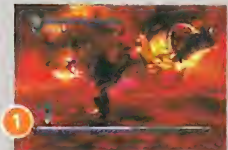

17: ESPÍRITU VENGATIVO

Enemigo: ESPÍRITU DE LORD DOKU
Equipa tu Kitetsu (o una de tus armas más evolucionadas) y el "Arte de Infierno" y prepárate para un combate bastante complicado. **El fantasma de Lord Doku es un rival bastante impredecible**, ya que puede sorprenderte con diferentes ataques sin seguir un patrón establecido. Para no ser sorprendido por sus ataques lejanos, **acércate a él nada más comenzar** la lucha y salta rápidamente hacia atrás 1 o rueda por debajo de él en cuanto prepare uno de sus fulminantes espadazos. Tras esquivarlo, **contraataca con un ataque en salto** y golpéale tantas veces como puedas 2. La táctica a seguir básicamente es esa: intentar no alejarte mucho de él, evitar su primera embestida y responder tan furiosa como velozmente. **Intenta por todos los medios que no te atrape**, ya que si lo hace te absorberá energía. En cuanto a los ataques mágicos, la verdad es que no te resultará sencillo ejecutarlos, ya que el fantasma es bastante rápido de reflejos y muy probablemente los esquive. Aún así, **prueba a utilizar la magia "Arte de Infierno"** siempre que estés pegado a él 3 o cuando le tengas acorralado contra una de las paredes laterales. **Y hazte a la idea de que tendrás que usar un buen número de elixires** para salir con vida de este combate, porque ya habrás descubierto que es difícil.





18: EL CORAZÓN






Enemigo: SANTO EMPERADOR DE VIGOOR 1ª Forma

Defensivamente, lo único que tienes que hacer es **mover la plataforma de piedra de un lado a otro** con el stick izquierdo para sortear los ataques lumínicos del Emperador (1). En cuanto al ataque, **utiliza cuanto puedas de magia "Arte de Infierno"**, que funciona bastante bien contra este jefe. Si no andas muy sobrado de elixires diabólicos, **acércate al Emperador en cuanto baje la guardia** y líate a espadazos contra su torso (1). Siguiendo esta táctica, no te costará mucho superar esta primera parte del enfrentamiento.

Enemigo: SANTO EMPERADOR DE VIGOOR 2ª Forma

Tras caer a la lava, el Emperador renacerá convertido en un gigantesco esqueleto lleno de calaveras y las cosas se complicarán un poco. Para empezar, **equipa tu doble hoz vigooriana y ten lista la magia "Arte de tormenta de hielo"**. Cuando el emperador comience a lanzar sobre ti las primeras oleadas de calaveras, mueve rápidamente tu doble hoz para destrozarlas, como hacías con los peces (1). Al romperlas también dañarás al emperador. Eso sí, apártate cuando proyecte su cabeza sobre ti, ya que si te atrapa te puede quitar bastante vida (1). Cuando el ataque cese, **saca tu arco y dispárale una buena ráfaga de flechas explosivas** desde la distancia para seguir restándole fuerzas. **Un tercer ataque que puedes llevar a cabo es acercarte de un salto** al enemigo y descargar sobre él un potente ataque mágico "Arte de tormenta de hielo", el cual le afectará bastante. Paciencia y habilidad, amigo.

19: EL ACERO DEL DRAGON NEGRO

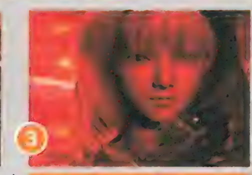
Enemigo: MAESTRO MURAI MALIGNO

Un combate relativamente sencillo que puedes llegar a solventar sin necesidad de usar ningún tipo de magia, que además, no es muy devastadora aquí. **Defensivamente, limítate a saltar y rodar** esquivando los ataques de Murai. Si te mantienes cerca de él, podrás evitar que ejecute ataques lejanos. En cuanto al ataque, **el espadazo en salto (✖+▲)** vuelve a ser fundamental (2). Llévalo a cabo siempre que te encuentres frente a él y culmina con un buen combo de golpes una vez que Murai quede algo aturdido (1). La pelea no tiene más historia: sé ágil y saldrás victorioso. Si aún así tienes problemas, tira de "Arte de Infierno".




EXTRAS DESBLOQUEABLES





Una vez finalizada la aventura, podrás acceder a una serie de extras desbloqueables con los que alargar la vida del juego. Aquí los tienes:

Galería de películas
Completa el juego en modo normal o difícil y podrás visionar diversos vídeos de la historia (1) (2) (3)

Traje Ninja Futurista
Completa el juego en modo normal o difícil y presiona L1 al comenzar la nueva partida para disfrutar de esta vestimenta.

Sable de Plasma
Completa el juego en dificultad normal para hacer uso de esta espectacular y devastadora arma. ¡Es brutal!

Sable de Plasma MK2:
Mejora el sable de plasma (el que has logrado al acabarte el juego en nivel Normal) durante el capítulo 13 del juego.

Modo Muy Difícil
Completa el juego en modo normal o difícil para acceder a este complicado reto.

Ryu Maligno
Completa el juego en modo Muy Difícil y pulsa R1 al comenzar la nueva partida.

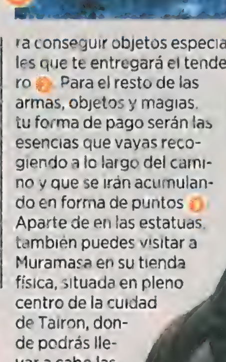
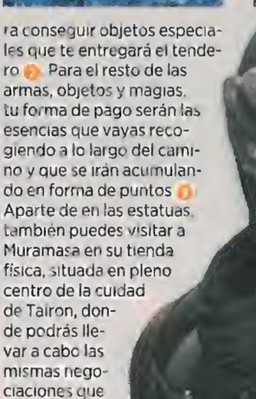
Toda la música
Completa el juego en modo normal o difícil y podrás disfrutar de toda la banda sonora de *Ninja Gaiden Sigma*.

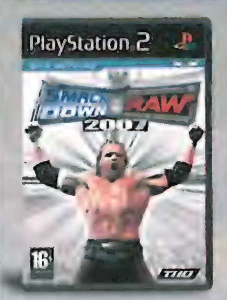
LA TIENDA DE MURAMASA





Las estatuas del anciano Muramasa, repartidas en múltiples puntos del juego, son los lugares en los que puedes mejorar tu armamento, adquirir magias, elixires y nuevas armas, así como entregar los escarabajos de oro que vayas encontrando (1). Estos últimos objetos, escondidos en los lugares más recónditos de cada escenario, servirán como moneda de cambio para conseguir objetos especiales que te entregará el tendero (2). Para el resto de las armas, objetos y magias, tu forma de pago serán las esencias que vayas recogiendo a lo largo del camino y que se irán acumulando en forma de puntos (3). Aparte de en las estatuas, también puedes visitar a Muramasa en su tienda física, situada en pleno centro de la cuidad de Tairon, donde podrás llevar a cabo las mismas negociaciones que en las estatuas (4).

16+

Género
LUCHA
Desarrollador
YUKE'S
Editor
THQ
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
29,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 6
Modo Online
2 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.SVR2007.COM/

CLAVES PARA CONVERTIRTE EN EL **TERROR DEL CUADRILÁTERO**

Smackdown Vs Raw 2007

Ve pidiendo cita con el fisioterapeuta, porque vuelven las "bestias" del cuadrilátero dispuestas a apalearte para conseguir el cinturón de campeón. ¿Quieres aprender cómo convertirte en el mejor wrestler? Bienvenido a nuestra "escuela"...

» NOCIONES BÁSICAS DE **COMBATE**

Mientras combates, en pantalla sólo aparecen dos indicadores. Uno es la **silueta de un hombre**, que presenta distintas zonas de color. Así, si uno de los brazos **está en rojo quiere decir que ha sufrido mucho daño**, mientras que el amarillo indica poco daño ❶. Por otro lado, está **la barra de "momentum"**, un indicador que vamos rellenando más o menos rápidamente según golpeamos al rival y que nos **permite realizar los ataques más demoledores** de nuestro wrestler ❷. Eso sí, **para llenarla lo más rápido posible**, debemos tener en cuenta una cosa. ¿Somos luchadores limpios o utilizamos técnicas sucias? Dependiendo del caso, tendremos que realizar unas u otras acciones.

Luchadores limpios

Formas de aumentar tu barra de "Momentum"
1. **Ejecutar movimientos característicos** del luchador.
2. **Lanzarse sobre el rival desde las alturas** (incluyendo desde lo alto de la jaula y la celda).
3. **Lanzarse desde el ring** sobre el rival que está fuera del cuadrilátero.
4. **Contraatacar** un golpe con arma del rival.
5. **Provocar** al rival.
6. Tocar las cuerdas en una presa de sumisión.
7. **Zafarse del rival** cuando el árbitro haya contado hasta dos.
8. **Realizar movimientos en la mesa** del presentador y romper la mesa.
9. **No rendirse nunca en una presa de sumisión** aunque la extremidad atrapada esté muy dañada.

Acciones que afectan negativamente a la barra de "Momentum"
1. Realizar **golpes sucios**.


❶


❷

2. Realizar **ataques con arma**.
3. **Quitar la protección** de las esquinas del cuadrilátero.
4. **Realizar un Irish Whip** sobre una esquina que no tenga protectores.
5. **Realizar cualquier llave** sobre una esquina que no tenga protectores.
6. **Levantarse cuando estás sobre el rival**, cuando el árbitro haya contado hasta dos.
7. **Mantener una presa de sumisión** aunque el rival haya tocado las cuerdas.
8. **Atacar** al árbitro.
9. **Atacar a tu compañero** de equipo o entrenador.

Luchadores sucios

Formas de aumentar tu barra de "Momentum"
1. Realiza **ataques sucios**.
2. Ejecuta **ataques con armas**.
3. **Quitar la protección** de las esquinas del cuadrilátero.
4. **Realizar un Irish Whip** en una esquina sin protectores.
5. **Realizar cualquier llave** sobre una esquina que no tenga protectores.
6. **Levantarse cuando estás sobre el rival** cuando el árbitro haya contado hasta dos.
7. **Mantener una presa de sumisión** aunque el rival haya tocado las cuerdas.
8. **Atacar al árbitro**. Esas cosas siempre enarceden al público y dan puntos.
9. **Atacar a tu compañero** de equipo o entrenador.
10. **Tirar a un rival desde lo alto** en los combates "Hell in the Cell".
11. **Atacar al compañero de equipo** rival que espera fuera del ring.
12. **Realizar movimientos** en la mesa del presentador.

Acciones que afectan negativamente a tu barra de "Momentum"
1. **Realizar cualquier lanzamiento** sobre el rival.

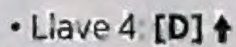
» MOVIMIENTOS Y **CONVENCIONES**

En esta guía encontrarás cómo ejecutar los principales movimientos de los luchadores. A continuación te indicamos las expresiones, símbolos y términos que hemos usado, para que sea fácil aplicarlos.
• **Stick Analógico izquierdo: [I]** (movimiento del luchador).
• **Stick Analógico derecho: [D]** (llave rápida).
• **Cualquier dirección con la cruceta**: ✥ (provoca al rival).
• **Golpe**: ■
• **Recupera stamina**: ●
• **Correr y parar de correr**: ▲
• **Entrar y salir del ring. Coger/soltar armas, buscar armas bajo el ring, quitar el protector de las esquinas**: ✖
• **Irish Whip**: **R1+✖** (presiona **R1** y ✖ para que sea más fuerte).
• **Ataque demoledor**: **L1**
• **Acumular ataque demoledor**: **L1+L2**
• **Contraataca un golpe del oponente**: **L2** ❶
• **Robar ataque demoledor del rival**: Presiona **L2** + pulsa repetidamente **L1**.


❶

• **Bloquea al oponente tumbado para iniciar al cuenta atrás**: **[D]** ↓
• **Contraataca una llave del oponente**: **R2** ❷


❷



» MOVIMIENTOS COMUNES PARA TODOS LOS LUCHADORES

Los cerca de 50 luchadores que ofrece el juego cuentan con sus movimientos más característicos y representativos, pero todos comparten la forma de ejecutarlos. A continuación te ofrecemos el listado con todos los movimientos comunes que comparten los luchadores (aunque cada uno realizará ataques distintos).

Golpes normales
- Golpe 1: [I]↓ + ■
- Golpe 2: [I]↙ o [I]↘ + ■
- Golpe 3: [I]← + ■
- Golpe 4: [I]↖ o [I]↗ + ■
- Golpe 5: [I]↑ + ■
- Golpe 6: [I]→ + ■

Llaves frontales – Llaves rápidas
- Body Knee Strike: [D]↓
- Shoulder Thrust: [D]←
- Headlock Takedown: [D]↑
- Wrist & Arm Wrench: [D]→
- Llaves frontales/Llaves fuertes/Técnicas/Old school/Luchador... (R1 + [D]←) ①
- Llave 1: Suelta [D]
- Llave 2: [D]↓
- Llave 3: [D]←
- Llave 4: [D]↑
- Llave 5: [D]→

Llaves frontales – Llaves de sumisión (R1 + [D]↓) ②
- Llave 1: Suelta [D]
- Llave 2: [D]↓
- Llave 3: [D]←
- Llave 4: [D]↑
- Llave 5: [D]→

Llaves frontales – Llaves sucias / limpias (R1 + [D]↑)
- Llave 1: Soltar R1
- Llave 2: [D]↓
- Llave 3: [D]←
- Llave 4: [D]↑
- Llave 5: [D]→

Llaves realizadas por detrás del oponente
- Llave 1: [D]↓
- Llave 2: [D]←
- Llave 3: [D]↑
- Llave 4: [D]→

Llaves enlazadas
Para ejecutar una llave a nuestro rival, desde la posición de agarrado presiona **R3**. A partir de ahora, sigue las indicaciones que aparezcan en pantalla para conectar varias presas.

Ataque desde lo alto de la celda
- Ataque: **[D]** (cualquier dirección)

Ataques al enemigo tumbado
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: [I]↑ o [I]↓ + ■
- Ataque 3: [I]← o [I]→ + ■
- Sentar al oponente: **pulsa dos veces el botón R3**
- Arrastrar al oponente: presiona **R3**



Llaves oponente tumbado – cerca de la cabeza
- Llave 1: [D]←
- Llave 2: [D]↑
- Llave 3: [D]→

Llaves oponente tumbado – cerca de los pies ③
- Llave 1: [D]←
- Llave 2: [D]↑
- Llave 3: [D]→

Rival en la esquina (de pie)-ataques
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** (cualquier dirección) + ■
- Sentar al oponente: **pulsa dos veces el botón R3**
- Arrastrar al oponente: **presiona R3**

Rival en la esquina (sentado) - ataques
- Ataque 1: ■

Rival en la esquina (de pie) – llaves de frente
- Llave 1: [D]↓
- Llave 2: [D]←
- Llave 3: [D]↑
- Llave 4: [D]→

Rival en la esquina (de pie) – llaves por la espalda ④
- Llave 1: [D]↓
- Llave 2: [D]←
- Llave 3: [D]↑
- Llave 4: [D]→

Rival en la esquina (sentado) – llaves de frente
- Llave 1: **[D]** (en cualquier dirección)

Ataques en carrera
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** (cualquier dirección) + ■

Oponente grogy cerca de las cuerdas
- Movimiento 1: **[D]** (en cualquier dirección)

Oponente rebotando de las cuerdas
- Ataque 1: ■

Oponente tumbado cerca de las cuerdas
- Ataque 1: ■

Corriendo hacia las cuerdas (enemigo fuera del ring)
- Ataque 1: ■

Oponente fuera del ring
- Ataque 1: ■

Saltando desde una esquina – rival en pie
- Ataque 1: [I]← + ■
- Ataque 2: [I]→ + ■

Llaves en carrera de frente
- Llave 1: [D]↓
- Llave 2: [D]↑

Defendiéndote del ataque de un rival en carrera
- Ataque 1: [D]↑ o [D]↓
- Ataque 2: [D]← o [D]→

Ataque en equipo ⑤
- Ataque 1: [D]↓
- Ataque 2: [D]←
- Ataque 3: [D]↑
- Ataque 4: [D]→

Nota: aunque se ejecuta de la misma forma, el ataque es distinto si se realiza en una esquina del cuadrilátero.

Ataque demoledor
- Ataque 1: L1
- Ataque 2: **[I]** (cualquier dirección) + L1

Llaves en carrera por la espalda
- Llave 1: [D]↑ o [D]↓
- Llave 2: [D]← o [D]→

Corriendo hacia un rival tumbado ⑥
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: **[I]** (cualquier dirección) + ■

Saltando desde una esquina del ring con el rival tumbado
- Ataque 1: ■
- Ataque 2: [I]↓ + ■
- Ataque 3: [I]↑ + ■







» MOVIMIENTOS ESPECIALES EN COMBATES ESPECIALES

Además de los golpes y ataques que hemos mencionado arriba, en ciertos eventos especiales podemos recurrir a otras acciones. Son ataques y movimientos especiales que, eso sí sólo son posibles de realizar en esos enfrentamientos o situaciones concretas. A continuación te indicamos cómo puedes realizarlos, para que no te pierdas ni un detalle de este espectacular deporte:

Evento "Special Referee"
- Contar cuando un luchador ha bloqueado al oponente, Declarar victoria: ✖

Evento "Royal Rumble" 1
- Si eres eliminado y quieres controlar a otro luchador: **pulsa SELECT**
- Volver a entrar en el ring cuando eres expulsado del cuadrilátero: **pulsa L1 (con un ataque demoledor acumulado)**.

Evento "Buried Alive" 2
- Activar el minijuego llamado "entierro": **arrastra al rival hasta el ataúd**.
- Finalizar "entierro": **R1 + ✖ (Iris Whip hacia el ataúd) y después pulsa L1 (debes tener un ataque demoledor acumulado)**.

Evento "Steel Cage"
- Trepar por la jaula: **[I] + ✖**
- Parar el indicador para trepar más alto: ✖
- Escapar de la jaula cuando estás en lo más alto: ✖
- Ataque en picado cuando estás en lo alto: **[I] + ■**
- Menear la jaula cuando el oponente está trepando: ■
- Tirar al oponente de la jaula: **[D]**
- Dejarse caer mientras trepas: **R1**
- Intentar salir por la puerta: **[D] (cuando el oponente está contra una esquina en la esquina inferior izquierda)**.

Evento: "Hell in a Cell" 3
- Tirar al oponente al ring: **[D]↓**
- Llave "Celda": **[D]← o [D]→**
- Abrir la puerta: **▲ (correr hacia la puerta cuando no está abierta)**.
- Entrar o Salir de la celda: **✖ (cuando la puerta está abierta)**.
- Trepar por la celda: **▲ (correr hacia la celda)**.
- Descender desde la celda: **✖ (mientras estás en lo alto de la celda)**.



- Tirar a tu oponente de la celda: **[D] (cuando tú y el oponente estéis en lo más alto, cerca del borde)**.

Eventos "Ladder/Money in The Bank"
- Coger escalera, colocar escalera, etc: ✖
- Arrastrar escalera: **presiona ✖**
- Golpear con la escalera mientras la tienes cogida: ■



LA TIENDA: ESTRELLAS, CAMPEONATOS, OBJETOS...

1. ESTRELLAS LEGENDARIAS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Bret Hart, The Anvil Jim Neidhart	Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season)	12.000$
Hulk Hogan	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	12.000$
Stone Cold Steve Austin, The Rock	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	12.000$
Mankind, Cactus Jack, Dude Love	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	12.000$
Rowdy Roddy Piper	Disponible desde el comienzo	12.000$
Bam Bam Bigelow, Dusty Rhodes	Gana el trofeo Unforgiven en el modo Temporada (Season)	12.000$
Mr. Perfect	Gana el trofeo Backslash en el modo Temporada (Season)	12.000$
Shane McMahon	Gana el trofeo Armageddon en el modo Temporada (Season)	12.000$
Jerry "the King" Lawler, Tazz	Gana el trofeo No Way Out en el modo Temporada (Season)	10.000$

2. CAMPEONATOS LEGENDARIOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Smoking Skull Championship	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	5.000$
Wo Championship Design	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	3.500$

3. VESTUARIOS ALERNATIVOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Triple H Suit, Masked Kane	Disponible desde el comienzo	4.000$
JBL Suit	Disponible desde el comienzo	5.000$

4. OTROS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Set de movimientos	Disponible desde el comienzo	3.000$
Pantallas de carga de Diva	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	$ 3.500
Animación de D-X Stable	Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season)	$ 3.500

5. ILUMINACIÓN

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Skull Chandelier, Antler Chandelier	Disponible desde el comienzo	1.000$

6. OBJETOS DECORATIVOS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Basketball Hoop, Cena Jersey, Orton Jersey, Mysterio Jersey, Undertaker Jersey, Triple H Jersey	Disponible desde el comienzo	1.500$
Electric Guitar, Classic Guitar	Disponible desde el comienzo	1.200$
Armor	Disponible desde el comienzo	2.000$
Gum Ball Machine	Disponible desde el comienzo	1.000$
Wrestle Mania Street Sign, Megaphone, Neon light 1, Neon light 2	Disponible desde el comienzo	500$
Hogan Trashcan,	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	1.000$
Trish Cut-Out, Mickie Cut-Out, Torrie Cut-Out, Candice Cut-Out,	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.500$
Hogan's hanging boas	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	1.500$
Shane O'Mac Jersey	Gana el trofeo Armageddon en el modo Temporada (Season)	1.500$
Diva Clock	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.000$

7. MUEBLES

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Bed, Pool Table, Pirate Coffee table, Bear Rug, Tiger Rug	Disponible desde el comienzo	2.500$
Aquarium, Motorcycle, Casket Couch	Disponible desde el comienzo	4.000$
Mini-Ring	Disponible desde el comienzo	3.000$
Chris Masters Statue	Gana el trofeo Backslash en el modo Temporada (Season)	3.500$
Poker Coffee table	Disponible desde el comienzo	2.000$
Pink Furry Couch	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	2.000$
Yin Yang Rug, Carlito Apple Rug	Disponible desde el comienzo	1.500$
Trucker Girl Rug	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.500$

8. POSTERS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
ECW Logo, n.W.o. Poster	Disponible desde el comienzo	500$
Triple H Poster 1, Edge Poster, Carlito Poster 1, Undertaker Poster, Kurt Angle Poster, Rob Van Dam Poster, Ken Kennedy Poster, Cena Poster 1, Rey Mysterio Poster, Randy Orton Poster 1, Evolution, Batista, Eddie Guerrero, Carlito Poster 2, Ric Flair Poster	Disponible desde el comienzo	700$
Stone Cold 1, Stone Cold 2	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	700$
Cactus Jack, Mankind	Gana el trofeo Summer Slam en el modo Temporada (Season)	700$
Bret Hart	Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season)	700$
The Rock, HulkaMania Poster	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	700$
D-X	Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season)	700$
Melina Splits, Melina, Candice Poster 1, Candice Poster 2, Trish Poster 1, Trish Poster 2, Torrie Poster 1, Torrie Poster 2, Mickie James Poster 1, Mickie James Poster 2, Lita Poster 1, Lita Poster 2, Jillian Hall	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	700$

9. BANNERS

Nombre	Cómo se consigue	Precio
ECW, Rey Mysterio, Kurt Angle, Undertaker, Batista, John Cena, Edge, Triple H, HBK, Eddie, RVD, Booker T, The Boogeyman	Disponible desde el comienzo	1.500$
Stone Cold	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	1.500$
Bret Hart	Gana el trofeo Survivor en el modo Temporada (Season)	1.500$
The Rock, Hulk Hogan	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	1.500$
D-X	Gana el trofeo Vengeance en el modo Temporada (Season)	1.500$
Trish, Torrie Wilson, Lita, Melina, Mickie, Candice	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	1.500$

10. COLECCIONABLES

Nombre	Cómo se consigue	Precio
Booker T on King of the Ring Figure	Disponible desde el comienzo	4.000$
The Boogeyman's alarm clock, Burchill's Treasure Chest, RVD's Money in the Bank	Disponible desde el comienzo	2.000$
Mysterio's Headdress, JBL Cash	Disponible desde el comienzo	3.000$
Cena's chain medal, Kurt's medal	Disponible desde el comienzo	3.500$
Steveweiser	Gana el trofeo Royal Rumble en el modo Temporada (Season)	2.000$
Rock vs. Hogan Figure	Gana el trofeo WrestleMania en el modo Temporada (Season)	4.000$
D-X Figure	Gana el trofeo Venganza en el modo Temporada (Season)	4.000$
Edge and Lita Figure	Gana el Reto de las Leyendas (Legend Challenge)	4.000$
King's Crown	Gana el trofeo No Way Out en el modo Temporada (Season)	3.500$
Chloe	Gana el trofeo No Mercy en el modo Temporada (Season)	2.000$

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
David Villarejo
Ruth Caravaca, Jorge García, Gonzalo Vega Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega,
Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo,
Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas),
Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 54 07 77

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. Avda. Llano Castellano, 43, 2a planta.
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2ª
08840 Barcelona, España. Tlf. 934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 09/2007
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía nº 102



IMÁGENES
PROHIBIDAS EN PRENSA
Envía COLOR10 +(espacio)+ código de la imagen al 7372 Ej.: COLOR10 35289
• 35289 • 47493 • 35302
• 36665 • 35297 • 36664
• 35291 • 36672 • 36689
• 35293 • 35299 • 36666
• 36447 • 35300 • 36486
• 35295 • 36675 • 36668
ESPÍA a estas CHICAS
Envía un SMS al 7372 con la clave COLOR10 + el código de la imagen
Ej.: COLOR10 43082
43082 43124 43125
45495 45494 45493 45496 45528 45530 43126
o elige el sitio donde quieres pillarlas... Ej.: COLOR10 SALON
SALON · SERVICIO · DUCHA · CUARTO · PROBADOR · VESTIDOR
especial MARVEL RAMPAGE Ej.: COLOR10 45164
Envía un SMS al 7372 con la clave COLOR10 + el código de la imagen
45164 45140 45152 45126 45122
37342 45208 45200 45170 37078
POLIFÓNICAS
Envía un SMS al 7372 con la clave PO2 + el código de la imagen Ej.: PO2 89829
REGGEATON
89829 Cerveza Party
89792 Un solo corazon
89791 Tu gatita
89790 Me hace asi
89789 Back Up
89605 Tu Cintura
89604 Adicta
89596 Tu gatita
88228 Si la ves
88189 Rompe
88016 Gasolina
88015 Rakata
86973 Ella y yo
86924 Machete
85992 Mayor que yo
85991 Rakata
85952 Sientelo
85945 Donqueo
85838 Que la azote
VIDEOJUEGOS
83766 Final Fantasy 3
83764 Headhunter
83762 Pac Man
83761 Pac Land
83760 Space Harrier
83758 Puzzle Bobble
83753 Tetris
83749 Final Fantasy 2
83748 Final Fight
83747 Dr Mario
83745 Final Fantasy 6
83744 Bubble Bobble
83743 Doom
83737 Dragon Ball Z
83735 Dark Stalkers 3
83734 Golden eye
83732 Mortal Kombat
83730 Gauntlet
83728 Crono Trigger
TV
84207 El Padrino
84206 Moon river
84070 Espacio 1999
84069 Desafio total
84067 El Exorcista
84066 Psicosis
84029 Cantina
83924 Sally´s Song
83901 Zorba el griego
83883 Fraggle Rock
83882 Whats this?
83880 Boogie Boogie
83866 Bajo del mar
83851 Los persuasores
83850 Las Tapitas
83837 Cocacola
83836 Heidi
83835 Star Wars
38334 La abeja maya
NO las mires
GABINA 25 años
GABINA, NOE, LUISA...
...SERÁN TUS AMANTES SECRETAS
Envía un SMS al 7372 con la clave COLOR10 y el nombre de la chica
Ej: COLOR10 AGATA
AGATA LUISA NOE CARMEN
SADIE CAROLA MOIRA DEBORA
MINIVIDEOS
Envía XCLIP6 + (espacio)+ código del video elegido al 7372
Ej.: XCLIP6 14053
eróticos
14053 14054 14055 14056
14057 14058 14059 14060 14061
14062 14063 14064 14065 14066
14067 14068 14069
14072 14073 14074
especial aventuras animadas de ayer y hoy...
13198 13196
13190 13192 13186 13189
13197 13193 13187 13185
COME ON OUT AND FIGHT LIKE A MAN.
13199 13195 13188 13184
13191 13183
BETTY BOOP
WAP
Comprueba que tu móvil tiene wap y es compatible. Envía WAP al 7747 y configura tu móvil.
¡Tu pantalla limpia!
Envía un SMS con la clave BORRA al 7747 y borra el logo del operador